

АЛЕКСАНДР ЛЮСТ
КУМА

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ



v0.7

ОТ АВТОРОВ

Начиная с двадцатого уровня игрок всё чаще сталкивается с огромным разнообразием мира игры Revelation, большинство из которых ему непонятны, а некоторые даже пугают. Новые предметы, новые побочные задания, фракции, репутации – все эти новшества постепенно отвлекают его от выполнения основных и сюжетных заданий, не говоря уже о том, что игра для него становится дремучим лесом, в котором за каждым деревом ожидает новая тайна.

Данная энциклопедия в первую очередь ориентирована на игроков, только начинающих знакомиться с миром игры. В ней мы расскажем вам основы развития персонажа, необходимые для этого предметы снаряжения и его улучшения. Вы узнаете о взаимодействии игрока и гильдии, в общих чертах познакомитесь с начальными PVE и PVP составляющими игры. Другими словами, здесь вы найдете всю информацию, чтобы на первых порах не потеряться и разобраться в огромном мире возможностей Revelation.

Разобравшись с азами игры, мы подразумеваем, что игрок самостоятельно сможет освоить дальнейший контент. Поэтому в энциклопедии вы не найдете подробных инструкций, как сварить кашу на 480 физической защиты, где срубить бамбук или тактики убийства боссов.

Энциклопедия построена на гиперссылках для удобства перемещения.

Желаем приятного чтения!

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Уровень персонажа

Мудрость (дух)

Коротко о снаряжении

Концентрация

Вехи развития

Навыки и их улучшение

Боевые умения

Умения ярости

Умения воздушного боя

СНАРЯЖЕНИЕ

Инвентарь

Валюты

Склад

Параметры экипировки

Заточка экипировки и перенос заточки

Опыт экипировки и пробуждение

Изменение параметров экипировки и преобразование

Синтез оружия, доспехов и украшений

Инкрустация

Сверление гнезд

Брактеат

Синтез камней инкрустации и рун брактеата

РЕМЕСЛО

Общая информация

Развитие книги ремесла

Собирательство и изготовление

Ремесленная сумка

Удаление изученных глав и страниц

ГИЛЬДИЯ

Создание гильдии и мотивация

Поиск гильдии

Информация о гильдии

База гильдии и ресурсы

Задания гильдии

Очки вклада и тренеры

Эра гильдии

PVE КОНТЕНТ

[Путь воина](#)

[Арена четырех богов](#)

[Затерянный город](#)

[Горячие источники](#)

[Охота на монстров](#)

[Экзорцизм \(Орден Хранителей\)](#)

[Обитель страданий](#)

[Храм проклятых](#)

[Волшебные рукописи](#)

[Цветочное поле](#)

[Морское пиршество](#)

[Долина снов](#)

[Секретная лаборатория](#)

[В разработке]

[Черный рынок](#)

PVP КОНТЕНТ

[Ранги](#)

[В разработке]

[Убийство игроков \(ПК\)](#)

[В разработке]

[Поля боя](#)

[В разработке]

[Арены](#)

[В разработке]

[Гильдия против гильдии](#)

[В разработке]

[Осады](#)

[В разработке]

РАЗНОЕ

[Премиум аккаунт](#)

[Частная лавочка](#)

[Аукцион](#)

[Репутация](#)

[Наставничество](#)

КАРТЫ

[Окрестности Сулана](#)

[Север Сулана](#)

[Восток Астериона](#)

[Астерион](#)

КОНТАКТЫ

БЛАГОДАРНОСТИ

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Перед тем, как начать повествование хотелось бы сказать, что с большой долей контента игрок знакомится, выполняя сюжетные, важные и обучающие задания.

У каждого из перечисленных заданий есть цвет:

- желтые – это сюжетные;
- оранжевые – важные (доступ к складу, получение первого брактеата);
- фиолетовые – обучающие (например, ремеслу).

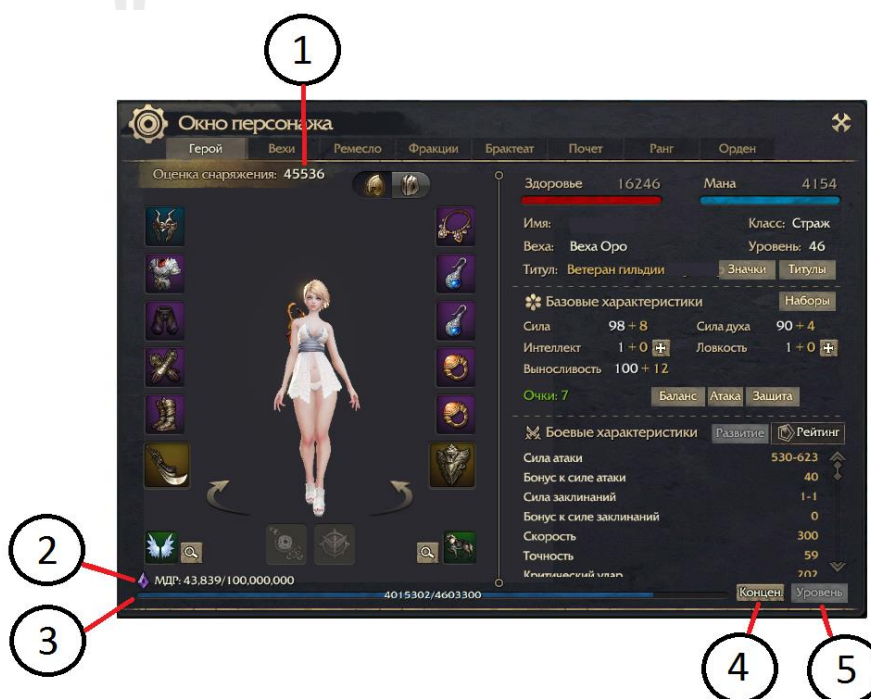
Очень важно уделять таким заданиям максимум внимания.

Но некоторые просто прощелкивают задания, а порой (тоже не редкость), важная информация в них подается скомкано или вообще отсутствует.

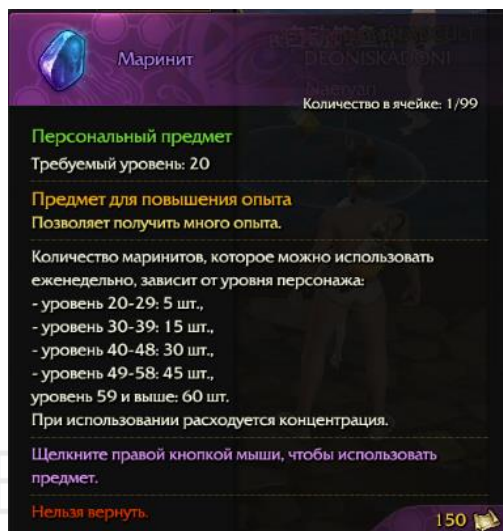
Но вместе мы восполним пробелы.

Уровень персонажа

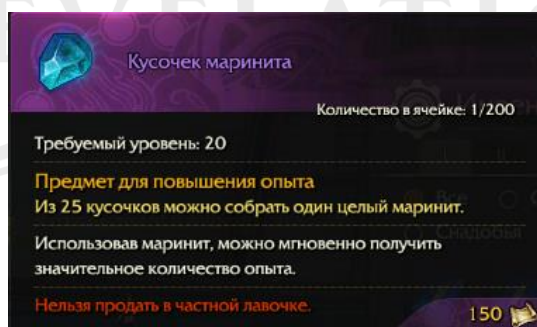
Один из главных критериев качественного развития персонажа – его уровень. При заполнении шкалы опыта [3], персонаж автоматически получает новый уровень. Начиная с 39-го уровня включительно, для каждого повышения необходимо нажимать кнопку «Уровень» [5]. Ручной переход на новый уровень позволят игроку задержаться в прокачке, например, для сбора желанного комплекта снаряжения или исследования контента.



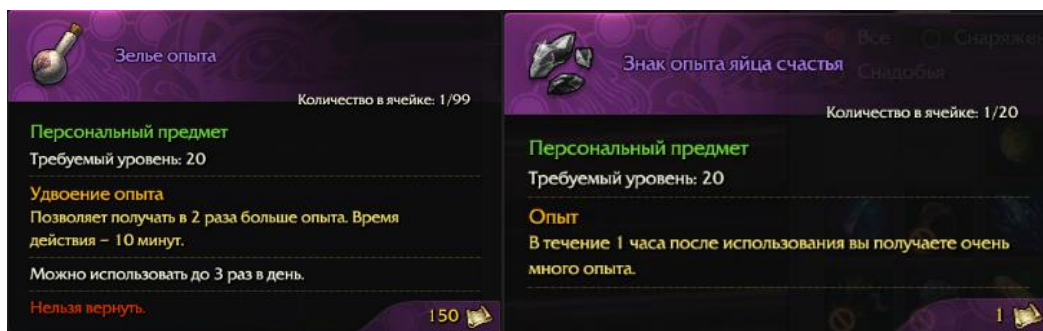
Ускорить прокачку поможет «Маринит». Этот камень будет часто встречаться игроку, но основные способы его получения – это покупка за [очки репутации](#), [PVP ресурсы](#) и [бронзовые гардеоны](#). Не смотря на то, что камень имеет ограничение на количество использований в неделю, существуют предметы для увеличения этого предела (потенциал).



Целый «Маринит» можно собрать из 25 осколков, которые будут выпадать, например, во время прохождения подземелий или [Арены четырех богов](#).



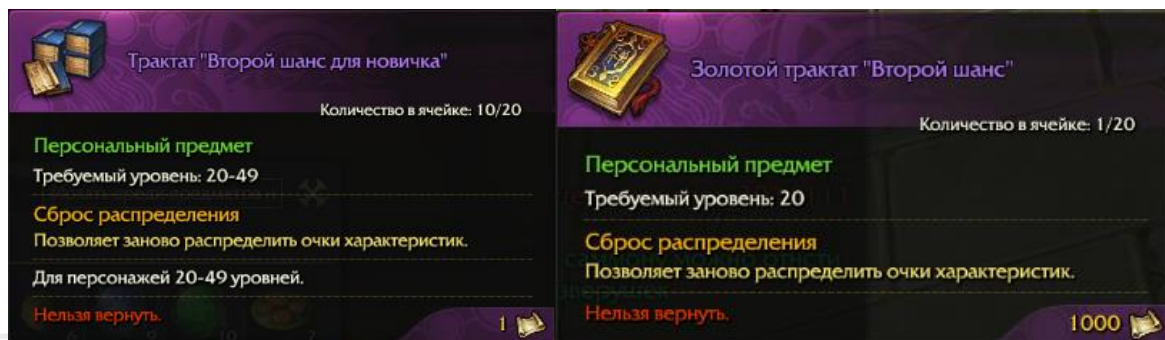
Если «Маринит» дает опыта много и сразу, то некоторые предметы увеличивают рейты на опыт в течение определенного времени, а другие в течение часа будут порционно выдавать опыт, как например, «Знак опыта» из игрового события, проходящего в выходные дни – «Тамагги».



При повышении нового уровня игроку дают очки для распределения базовых характеристик (сила, интеллект, выносливость, сила духа и ловкость), которые нужно распределять в соответствии с выбранным классом. Также игрок может автоматически распределить очки в трех вариантах, например, для класса Страж – это «Баланс», «Атака» и «Защита».

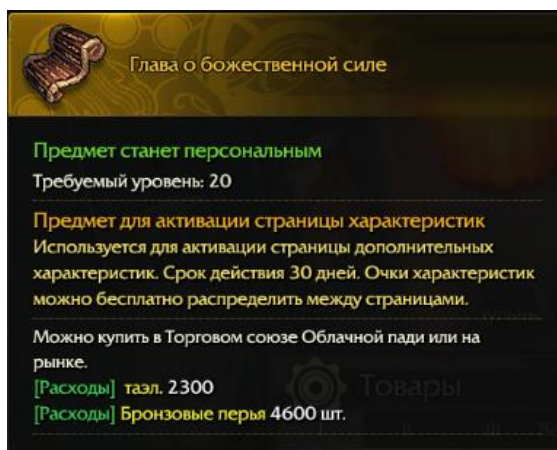
Через каждые 10 единиц характеристики, стоимость прокачки будет увеличиваться на 1 очко. Например, для увеличения характеристики со 100 до 101 необходимо потратить 11 очков.

Характеристики можно перераспределить. Для этого необходимо использовать «Трактат «Второй шанс для новичка»». Несколько трактатов для 20-49 уровней игрок получит выполняя желтые и оранжевые задания или, в крайнем случае, их можно купить у бакалейщика.



Выше 49-го уровня перераспределение становится дорогим удовольствием, поэтому перед взятием 50-го уровня следует изучить свой класс и необходимые ему характеристики. [\[Уточнить где взять предмет сброса для 50+ уровней, скорее всего за донат\]](#)

Также, можно сделать готовые наборы характеристик и переключаться между ними. Один дополнительный набор получают владельцы [премиум аккаунтов с активированным свитком воителя](#), остальные наборы открываются специальным предметом.



Мудрость (дух)

Когда шкала опыта заполнена, дополнительный опыт переходит в мудрость [2]. Ее можно получить и в качестве финальной награды за прохождение подземелий.

Мудрость используется для покупки очков талантов, необходимых для [улучшения боевых умений](#) в древе талантов, и для повышения параметров у [тренера гильдии](#).

Коротко о снаряжении

Второй качественный критерий развития персонажа – это снаряжение. Каждая вещь, которую можно надеть, имеет свою оценку снаряжения в цифровом значении. Таким образом, можно грубо сравнить две вещи по их оценкам для определения, какая из них лучше.

Для быстрого определения качества снаряжения персонажа показывается сумма оценки всех надетых вещей [1] (так называемый, Gear Score или ГС).

Подробно о снаряжении можно узнать в соответствующей [главе](#).

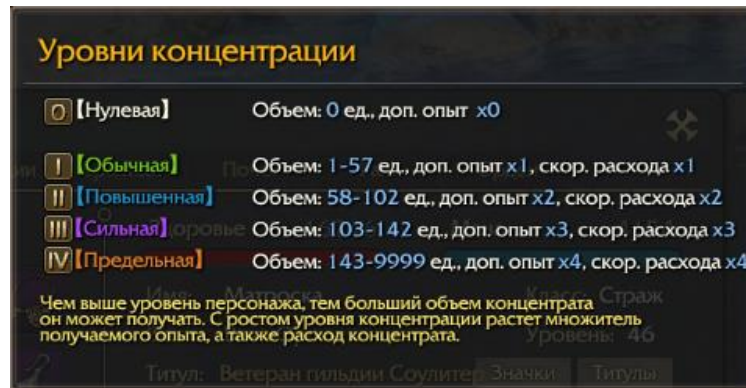
Концентрация

Концентрация ускоряет прокачку вашего персонажа. Для открытия окна концентрации необходимо нажать кнопку «Концен.» [4]. В окне концентрации отображается ее текущий уровень и максимальный возможный запас [6].



При получении опыта персонажем расходуется текущий уровень концентрации. На каждом уровне персонажа одна единица концентрации соответствует определенному количеству опыта и расходуется при его превышении.

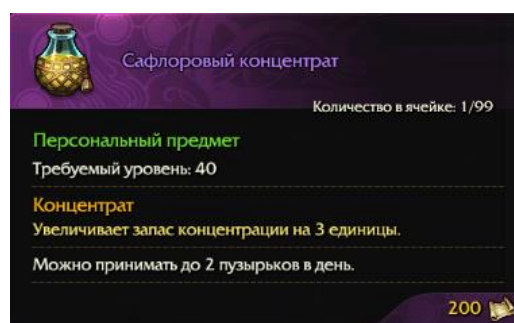
Чем больше текущий уровень концентрации, тем больше опыта будет получать игрок.



Например, за задание дают 10.000 опыта. Это количество игрок получит, если уровень концентрации будет равен нулю. Но если уровень концентрации повышенный (+200% опыта), игрок получит 30.000 опыта.

Концентрация ежедневно восполняется сама по себе. Конкретное значение ежедневного восполнения для своего уровня можно узнать в окне концентрации. Владельцы [премиум аккаунтов](#) могут ускорить восстановление концентрации на 20%, активировав [свиток мудреца](#).

Также, в игре есть предметы для увеличения текущего уровня концентрации, например, «Сафлоровый концентрат», который дают за отметки в календаре.



Концентрацию можно перевести в бафф на опыт, если нажать кнопку «Постичь». Время действия баффа будет пропорционально количеству потраченной концентрации.

Подытожив, концентрация придерживает коней тем, кто рвется вперед по прокачке, и наоборот помогает быстро поднять уровни, если не качался день-другой.

Вехи развития

Во второй вкладке окна персонажа находятся вехи развития. Вехи открываются последовательно друг за другом.



Каждая открытая веха дает очки для распределения характеристик, бонусы к силе атаки, защите или хит поинтам, открывает ячейки для навыков воздушного боя, разблокирует возможности улучшения обычных навыков и навыков ярости. Другими словами, жизненно необходимо следить за развитием вех.

Помимо качественного развития персонажа, с открытием вех игрок получит классовый костюм на 49-ом уровне, и классовое ездовое животное на 69-ом уровне.

Для разблокировки вех следует выполнять их требования. С ними можно ознакомиться, выбрав конкретную веху. Чаще всего в требованиях – это взять определенный уровень, развить навыки и получить специальный предмет по цепочке оранжевых заданий.

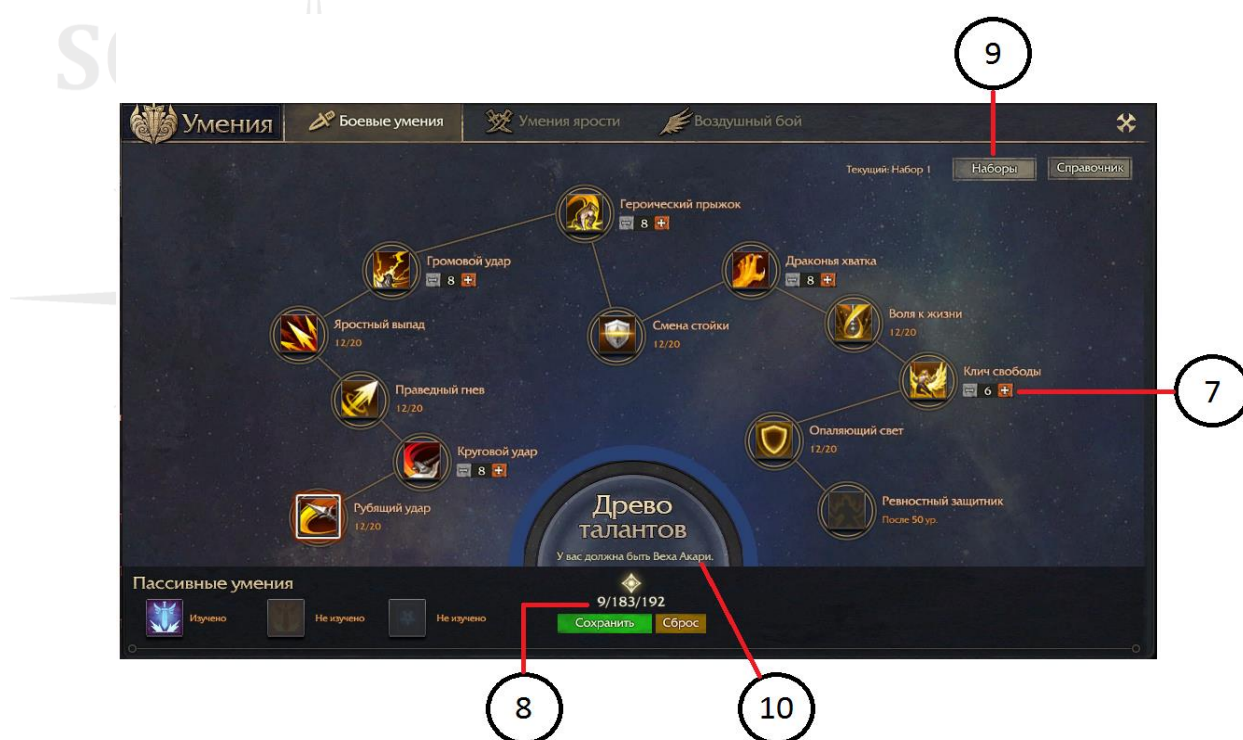
Навыки и их улучшение

Боевые умения

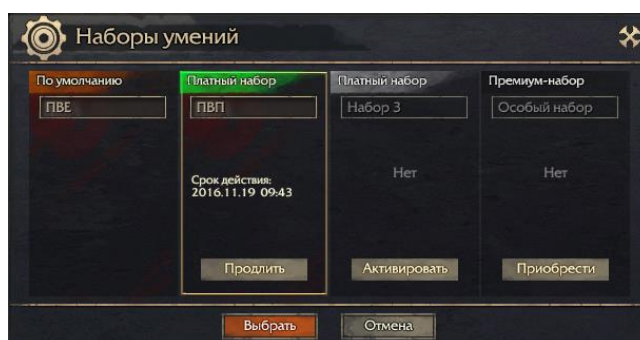
Со старта игры в арсенале персонажа будет четыре умения, один из которых считается автоатакой. Новые боевые умения будут изучаться бесплатно при достижении определенных уровней (последний на 50-ом уровне).

При наведении курсором на навыки можно прочесть их описание. Для подробного описания проделайте ту же операцию с зажатой клавишей «Shift».

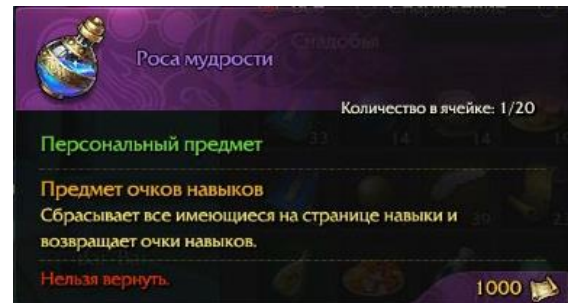
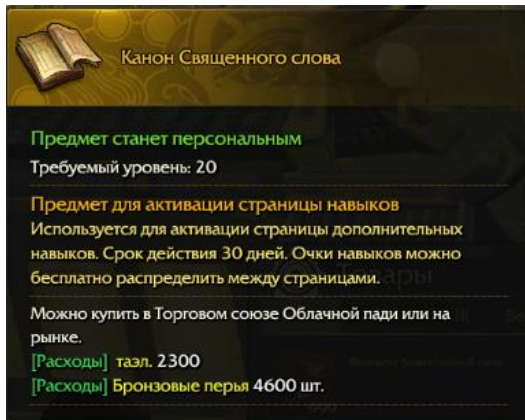
На первых порах, умения будут улучшаться автоматически. Но с 29-го уровня игрок может сам распределить очки между умениями [7]. Сделать это можно, заплатив [таэли](#). Внизу окна боевых умений [8] через слэш указаны свободные очки для распределения, вложенные очки и их общее число.



Как и с очками характеристик, из боевых умений можно составить наборы и переключаться между ними [9].



Дополнительный набор доступен для владельцев [премиум аккаунтов с активированным свитком воителя](#). Еще два набора можно открыть [по аналогии с наборами характеристик](#) за специальный предмет.



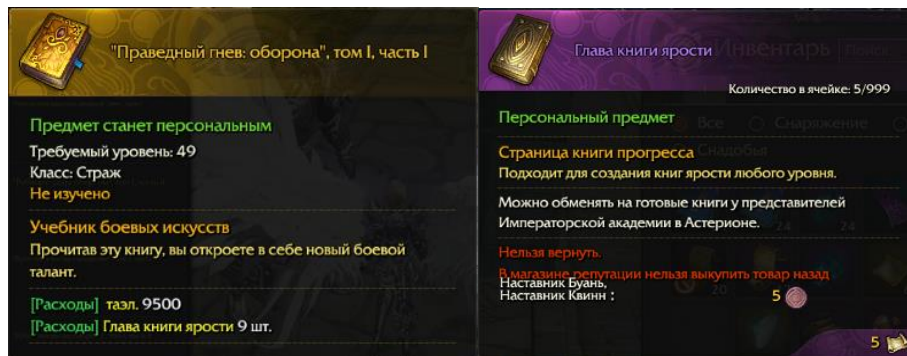
Для сброса распределенных очков боевых умений необходима «Роса мудрости». [\[Уточнить где взять предмет сброса, скорее всего за донат\]](#)

После открытия третьей [вехи](#) (Акари, с 49-го уровня) можно будет улучшать боевые умения в древе талантов [\[10\]](#).



В древе талантов умений, последним можно придать разные свойства, например: увеличение урона, скорости накопления ярости, маневренности при их использовании. Имея веху Акари, для изучения доступен только левый столбец [\[11\]](#). Открывая последующие вехи игрок получает доступ к изучению других столбцов.

Некоторые таланты умений заблокированы [12] (значок замка). Для доступа к ним необходимо изучить соответствующие книги, которые можно купить у классовых торговцев книгами в [Астерионе](#) за, простите тавтологию, главы книги ярости и [таэли](#).



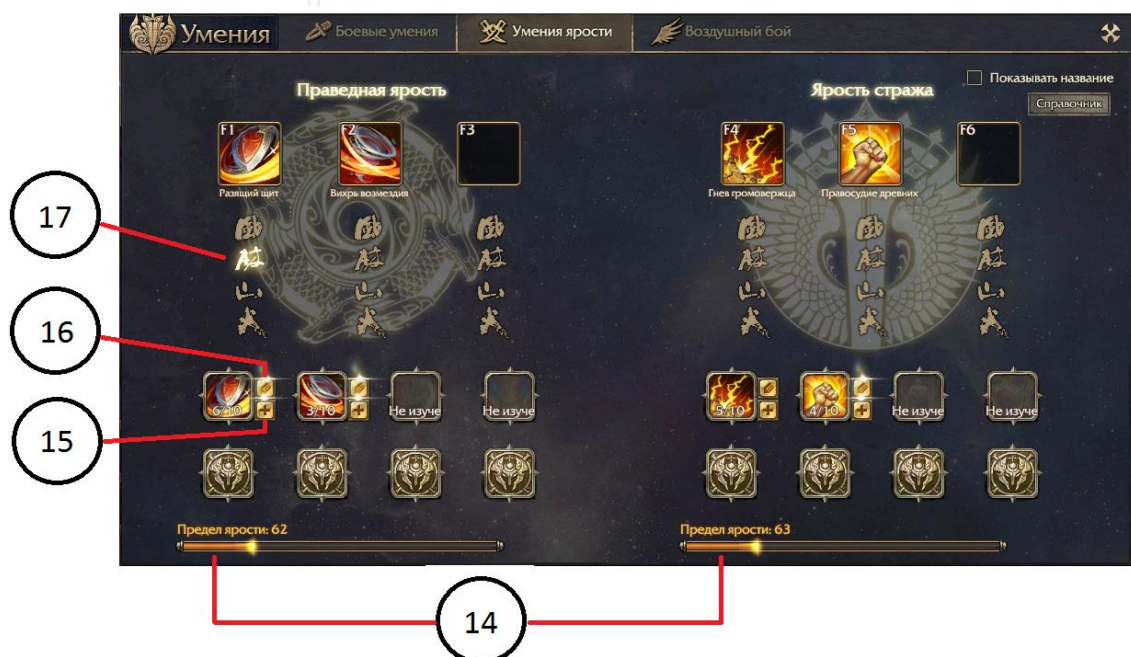
Но прежде, чем вкладывать очки в таланты умений, их надо приобрести [13] за [мудрость](#) и [таэли](#). Если для покупки не хватает мудрости, то игроку тактично предложат заменить ее опытом.

Открывая новые вехи можно увеличить максимальное количество очков талантов, которые можно приобрести.

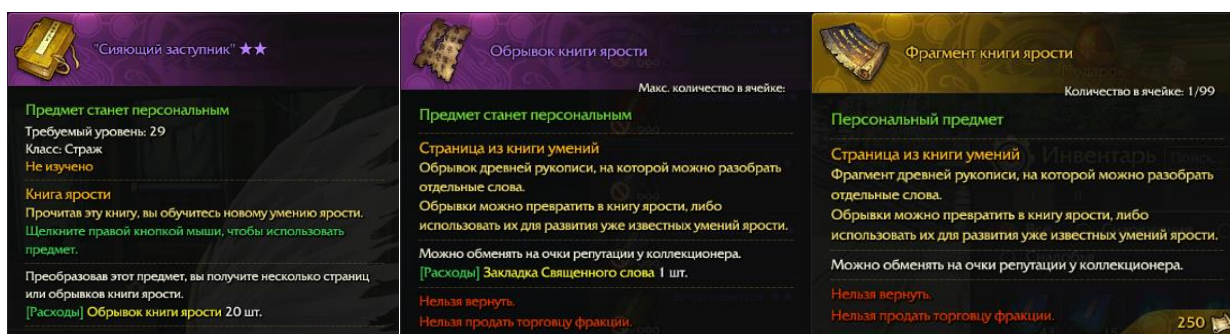
Очки талантов, в отличие от очков боевых умений, можно бесплатно перераспределять в любой момент.

Умения ярости

Теперь поговорим о второй вкладке окна умений – умения ярости или, как их еще называют, улыты. Из восьми умений ярости выставить на панель быстрого доступа можно лишь шесть, остальные два будут недоступны.



Несколько умений ярости, мы получим выполняя желтые и оранжевые задания. Остальные придется купить в виде книг за «Обрывки книги ярости» и «Фрагменты книги ярости». НИП со всеми книгами ярости находится в [Императорской академии](#).



Обрывки можно выбить во время [Охоты на монстров](#), на [Арене четырех богов](#) или купить, например, за [бронзовые перья](#) или «Закладки священного слова» в [Приюте семи ветров](#).



В качестве альтернативы, книги умений ярости можно также купить за [бронзовые гардеоны](#) и [PVP ресурсы](#).

На примере класса Страж мы видим два типа ярости – праведная ярость и ярость стража, имеющие разные пределы [14]. Накопить праведную ярость можно за нанесение урона, за получение урона набирается ярость стража. Соответственно разные умения ярости расходуют свою ярость в разных количествах.

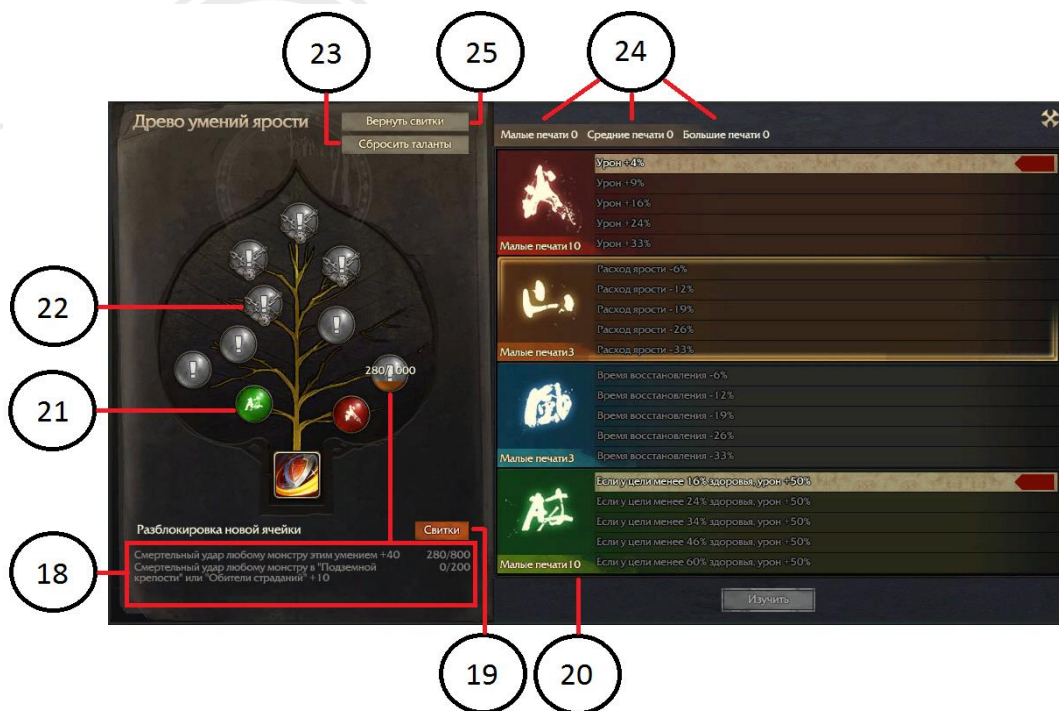
Умения ярости можно прокачивать, для чего игроку надо будет просто их использовать. При достижении нового уровня умения ярости появится всплывающее окно, а вокруг значка с плюсом [15] будет сияние. Еще один способ прокачки умений ярости возможен за [вклад у тренера гильдии](#).

Ускорить прокачку умений ярости можно «Обрывками книги ярости».

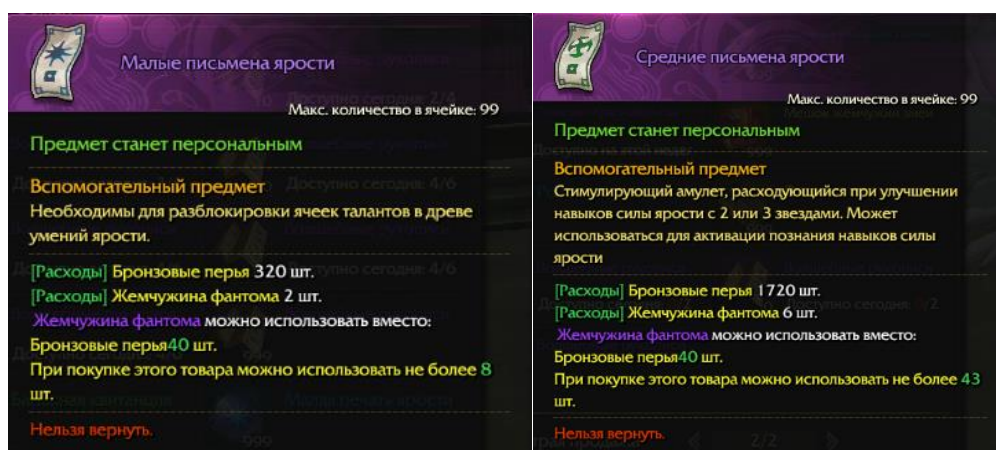


Для того, чтобы улучшить умение ярости, посмотреть прогресс или заменить прокачку обрывками, нажмите на значок с плюсом [15].

После открытия второй [вехи](#) (Оро, с 39-го уровня) появится доступ к древу умений ярости. Как и с деревом талантов боевых умений, здесь мы сможем придать умениям ярости особые свойства, перечень которых приведен в правой области от дерева.



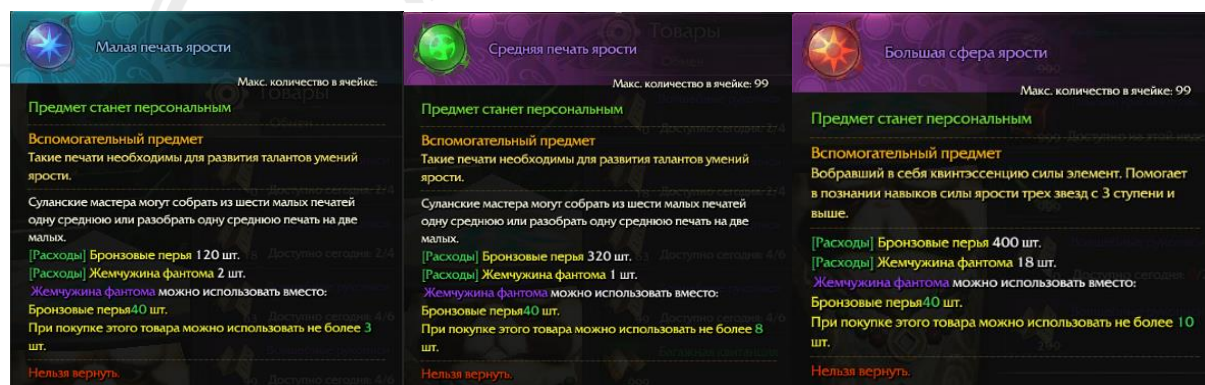
Для разблокировки ячейки потребуется выполнить некоторые условия [18] или мажорно использовать письма ярости [19].



Письмена ярости можно купить за [таэли](#), [жемчужины фантома](#) или [бронзовые перья](#).

Как только условия для разблокировки будут выполнены, вокруг значка [16] будет сияние. Почаще заглядывайте в окно умений!

Для активации усилений понадобятся «Печати ярости» [20]. Их можно выбить во время [Охоты на монстров](#), в походах на [подземелья](#), купить за [PVP ресурсы](#), [бронзовые гардеоны](#), [жемчужины фантома](#) или [бронзовые перья](#).



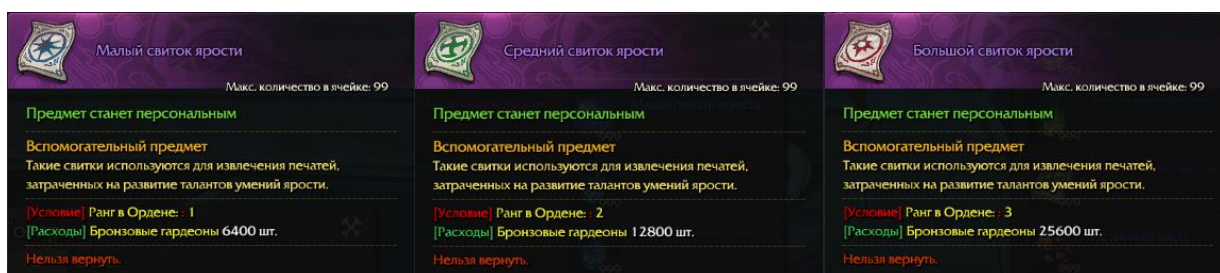
Чем больше усиливается один эффект, тем ощутимей будет прибавка, но и цена в печатях ярости будет непреклонно расти.

После активации усиления пустая ячейка окрасится в цвет [21], а в окне умений ярости засветится соответствующий иероглиф [17].

На вершине древа умений ярости некоторые ячейки будут под замком [22]. Снять замки можно только прокачивая умения ярости. Четыре ячейки под замком, как показано на скриншоте, означает что умение ярости прокачено на 6 из 10.

Можно перераспределить печати ярости внутри одного умения ярости [23], тогда свободные печати будут отображаться в верхней правой части окна [24].

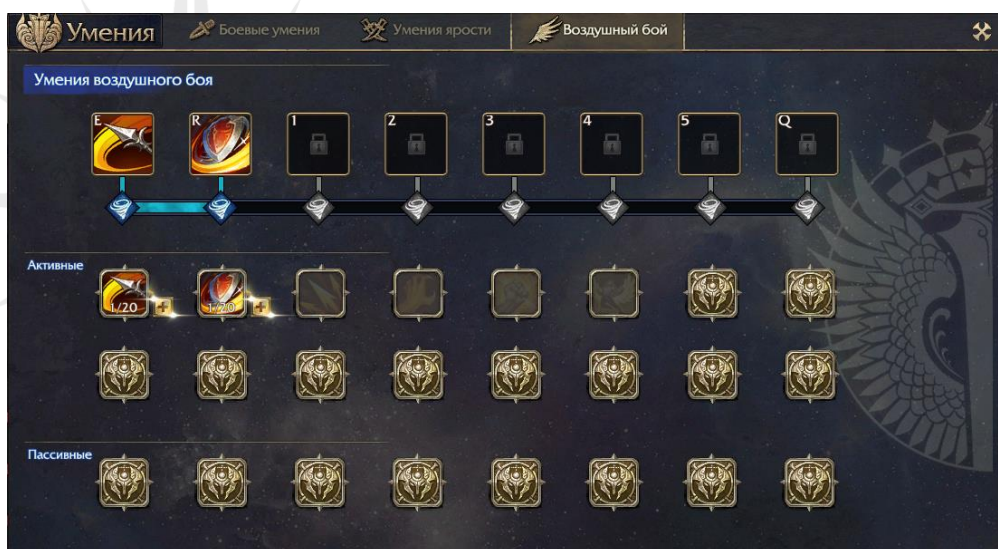
Но чтобы полностью вывести печати ярости из умения и вернуть их в инвентарь, потребуются свитки [25].



Свитки ярости можно купить, например, за [бронзовые гардеоны](#) или [PVP ресурсы](#).

Умения воздушного боя

И напоследок, можно сказать пару слов о умениях воздушного боя. Почему всего пару? Потому что воздушный бой мало где понадобится.



После открытия второй [вехи](#) (Оро, с 39-го уровня) откроются первые две ячейки для умений воздушного боя. Чуть позже по оранжевому заданию игроку дадут первые два умения. Как и с умениями ярости, остальные умения воздушного боя необходимо приобретать в виде книг.

Прокачка умений воздушного боя ограничена только уровнем персонажа, а для их улучшения потребуются [таэли](#).

СНАРЯЖЕНИЕ

Инвентарь

Изначально игроку доступны 36 ячеек, занимающих всю первую вкладку инвентаря [1]. Предметы задания хранятся отдельно во вкладке «Задания» [2]. Расширить инвентарь можно с помощью сумок, устанавливая которые можно в специальный слот [3].



Слоты для сумок открываются за «Багажные квитанции» и небольшую плату в [таэлях](#). Каждый последующий слот обойдется игроку дороже предыдущего.

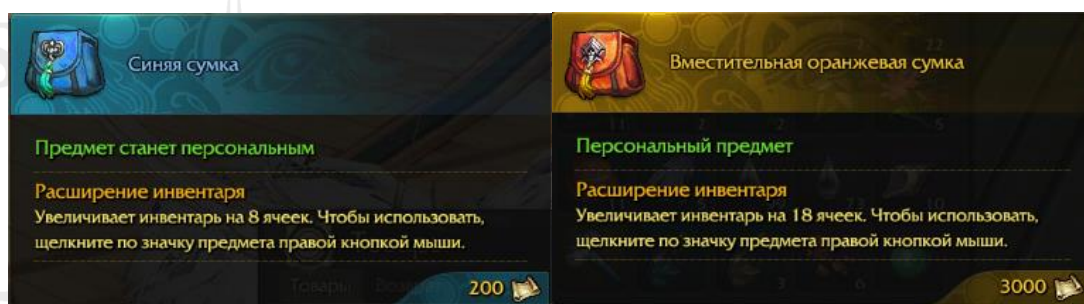


Квитанции можно получить самыми разными способами. Первые квитанции получите за выполнение короткой цепочки заданий у неигрового персонажа (далее – НИП), владеющего [складом](#). Остальные можно выменять, например, за [жемчужины фантома](#) или купить за [бронзовые перья](#).

Предметы, которые из-за нехватки места не появились в инвентаре, оказываются во временном инвентаре [8].

Для разделения вещей переместите предмет в пустую ячейку с зажатой клавишей «Shift». Для того, чтобы показать предмет в чате, кликните на нем «ЛКМ» с зажатой клавишей «Shift».

Сумки можно сделать [ремеслом](#) или купить в Сулане. Например, сумка на 8 ячеек обойдется в 10.000 [таэлей](#), а самая вместительная на 18 ячеек стоит почти столько же, но [бронзовых перьев](#).



Валюты

Таэли [4] (они же бумажки) используются для покупки предметов у НИП'ов. Продавая предметы НИП'ам, вы также получите таэли, не смотря на то, как вы добыли эту вещь и за какую валюту ее приобрели.

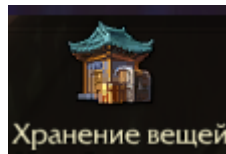
Бронзовые перья [5] (они же просто перья или ножики) – сложно добываемая валюта, за которую можно купить много полезных вещей, таких как, багажные квитанции, заточки, предметы для развития навыков ярости, и даже экипировку. Основным притоком перьев являются задания [экзорцизма](#).

Монеты [6] преимущественно используются для торговли между игроками через аукцион или персональные лавки. Но также за монеты у НИП'ов можно купить разные полезные предметы, например, [волшебные рукописи](#) или лицензии для доступа к рейд боссу для [добычи руды гильдии](#).

Кристаллы [7] – это донат валюта, нужная для покупок в игровом магазине. Также может стать предметом торговли между игроками на аукционе кристаллов.

Склад

Доступ к складу можно получить через НИП'а «Хранение вещей», над головой которых висит специальный значок.



Функционирует склад также, как и инвентарь – изначальные 36 ячеек, расширяемые сумками.

Начать пользоваться складом можно только после изучения соответствующего [навыка в книге ремесел](#). Об этом игроку расскажут и покажут при выполнении первых оранжевых заданий.

На пользование складом можно установить пароль, а через настройки игры удалить его.

Параметры экипировки

На персонажа можно надеть 12 вещей: основное и дополнительное оружие, шлем, нагрудник, штаны, перчатки, ботинки, ожерелье и по два кольца и серьги – и всё это нужно будет улучшать. При этом, пока умолчим про амулеты и эмблемы.



Для быстрого определения качества вещи можно обратить внимание на цвет ее названия, оценку снаряжения [9] и ранг [10]. Для отображения детального описания экипировки, наведите на нее курсор и нажмите клавишу «Shift».



Зеленая экипировка – мусор, на котором не стоит делать акцент. В зеленой экипировке игрок пробежит начальные задания и будет потихоньку переодеваться в синие и фиолетовые вещи. Такие вещи уже стоит расценивать, как временные, в которых будете собирать золотую экипировку. И именно на последнюю стоит тратить, всячески улучшая ее.

Ранг экипировки ограничивает использование [камней инкрустации](#) и влияет на уровень максимальной [заточки](#) (чем выше ранг, тем выше возможный уровень заточки).

Если ранг – величина постоянная и характеризует, своего рода, целое поколение, то оценка снаряжения динамически изменяется от уровня заточки, вставленных камней инкрустации и пробуждений. Поэтому некорректно сравнивать улучшенную вещь с новой по одной лишь оценке снаряжения.

Для этого внимательно изучаем параметры экипировки [11].

Белые параметры – это базовые, такие как урон у оружия или защита у брони.

Зеленые параметры могут быть самыми разными и не всегда нужными, но их можно [менять](#).

Синие параметры, как и белые, нельзя поменять и в какой-то степени их тоже можно назвать базовыми и определяющими вещь.

Фиолетовый параметр, изначально недоступен и будут отображаться серым цветом. Этот параметр активируются при накоплении [опыта экипировки](#) [15] и [пробуждения](#) [16]. Стоит отметить, что вместо такого параметра на экипировке может быть какой-нибудь эффект. Например, при нанесении урона есть 10-процентный шанс получить бафф на увеличение силы атаки, и тому подобное.

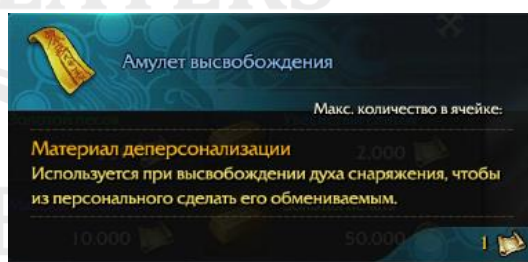
В экипировке есть гнезда для [камней инкрустации](#) [12], и они бывают, как открытые, так и закрытые. Последние можно [разблокировать](#).

Справа вверху отображается уровень [заточки](#) [13], а под качеством улучшения – [скрытое усиление](#) [14], полученное на определенных уровнях заточки.

Также вещи могут быть сетовым, т.е. давать дополнительные бонусы, если экипировать вещи из одного набора.



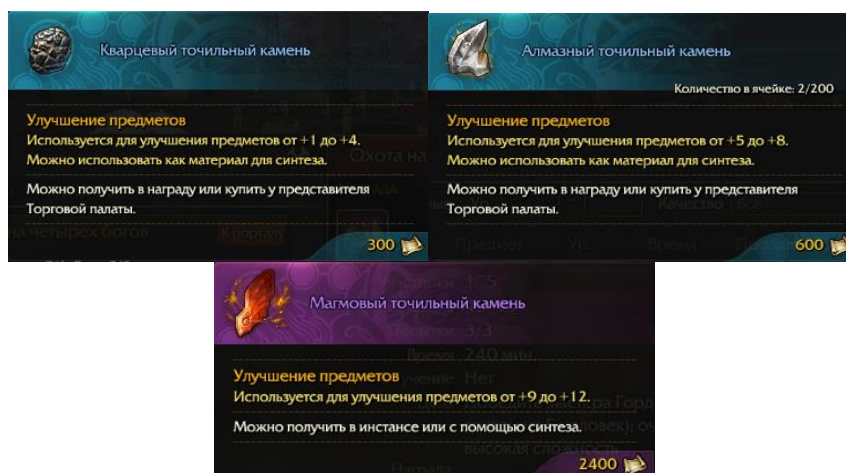
После экипировки снаряжение становится персональным. Чтобы вернуть вещам возможность обмена, можно использовать «Амулет высвобождения». Стоит такое чудо техники 20.000 [монет](#).



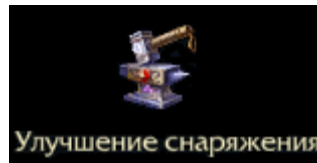
В сражениях и особенно при смерти персонажа, экипировка теряет прочность. Восполнить ее можно у любого обычного торговца, например, у бакалейщика.

Заточка экипировки и перенос заточки

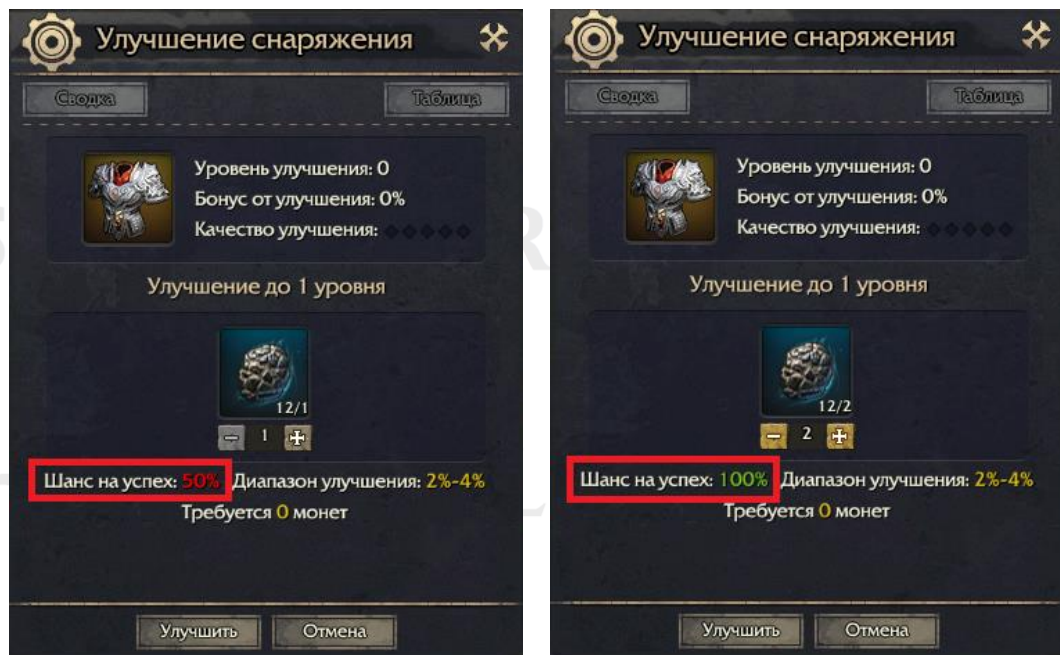
Для заточки экипировки понадобятся точильные камни. Их можно получить, например, из сундуков в награду за [PVP](#) активность, выбить во время [Охоты на монстров](#), выменять на [жемчужины фантома](#) или купить за [репутацию наставничества](#) или [бронзовые перья](#).



Для заточки нам понадобится НИП «Улучшение снаряжения», над головой которого есть специальный значок.



На каждом уровне заточки есть свой шанс успеха. Игрок может поиграть с фортуной, ведь уровни заточки не слетают в случае провала, а может доложить еще точильных камней до 100% шанса.

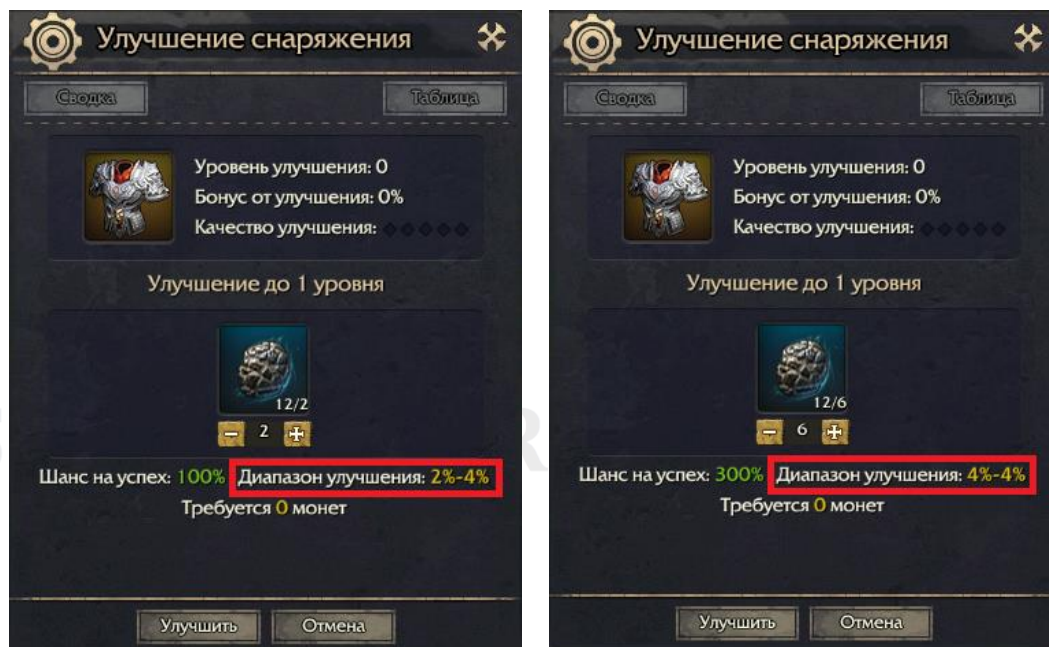


Но удача понадобится даже после успешной заточки. Улучшив вещь на +1, прибавка к характеристикам может быть различной (в определенном диапазоне). Уровни заточки при этом окрашиваются в разные цвета (зеленый – максимальная прибавка, желтый – средняя, красный – маленькая).

Уровень	Текущий эффект	Диапазон улучшения
Lv1	4%	2%-4%
Lv2	2%	2%-4%
Lv3	5%	2%-5%
Lv4	4%	2%-5%
Lv5	4%	2%-5%
Lv6	4%	2%-6%
Lv7	5%	2%-6%
Lv8	2%	2%-6%

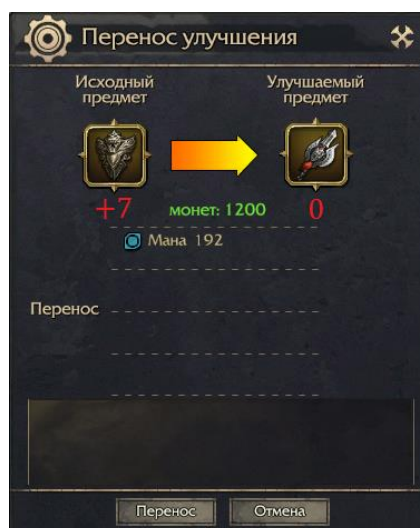
Не важно насколько заточена вещь, можно выбрать уровень заточки, который не устраивает прибавкой, и изменить при удаче на более лучший вариант.

Для того, чтобы сузить диапазон улучшения и получить более качественную прибавку, можно точить экипировку с 100+% вероятностью, для чего необходимо добавить еще точильных камней.



На определенных уровнях заточки (впервые на +5, потом на +9 и +13), помимо прибавки к базовому параметру вещи, появится [скрытое усиление](#), дающее прибавку к случайному параметру. Усиление может быть разного качества, от самого плохого (зеленого) до самого лучшего (золотого). Скрытое усиление также можно [изменять](#) до тех пор, пока не выпадет нужный игроку параметр хорошего качества.

У НИП'а «Улучшение снаряжения» можно переносить уровень заточки и вместе с ним скрытые усиления с одного предмета на другой, заплатив [монеты](#).



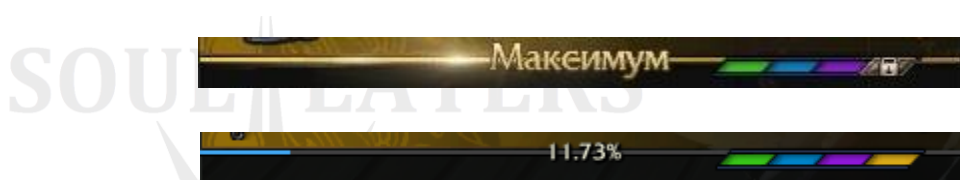
При этом качество каждого уровня заточки и качество скрытых усилений полностью сохранится.

На месте исходного предмета и улучшаемого могут быть разнотипные вещи, то есть, например, с брони можно перенести улучшения на кольцо, со щита на оружие и так далее.

Таким образом, перенос улучшений позволяет уже на ранних этапах игры скрупулезно заниматься качеством каждого уровня заточки и подбирать скрытые усиления – ничего не пропадет даром.

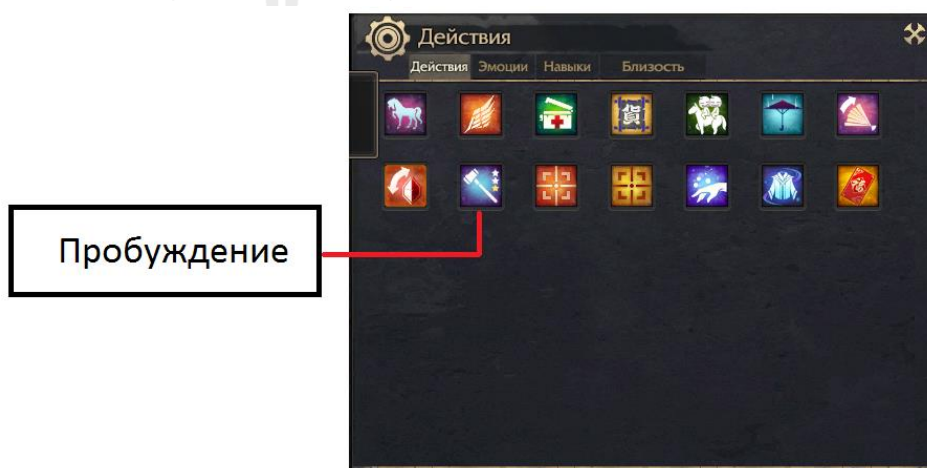
Опыт экипировки и пробуждение

Под названием вещи можно обнаружить полоску опыта и 4 уровня пробуждения.

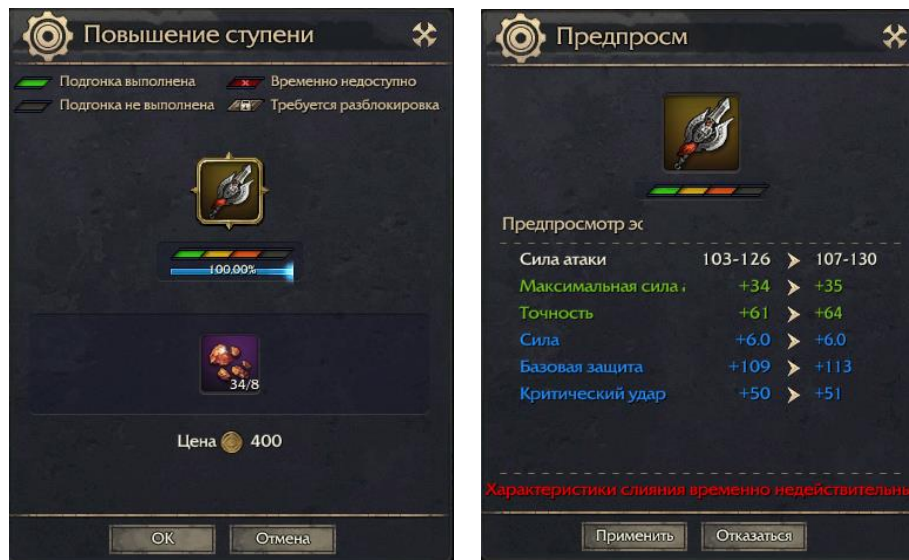


Экипировка прокачивается вместе с персонажем и при заполнении шкалы активируется [фиолетовый параметр](#) (или эффект), а саму вещь можно будет пробудить.

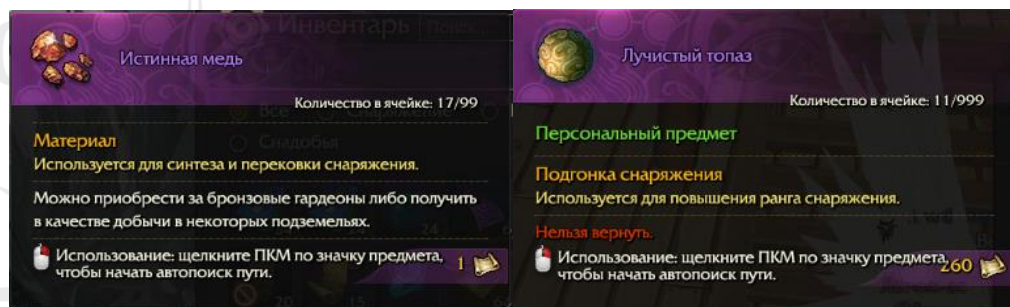
Вызывать окно пробуждения можно в меню действий (по умолчанию клавиша «N»). Для удобства перенесите значок на панель быстрого действия.



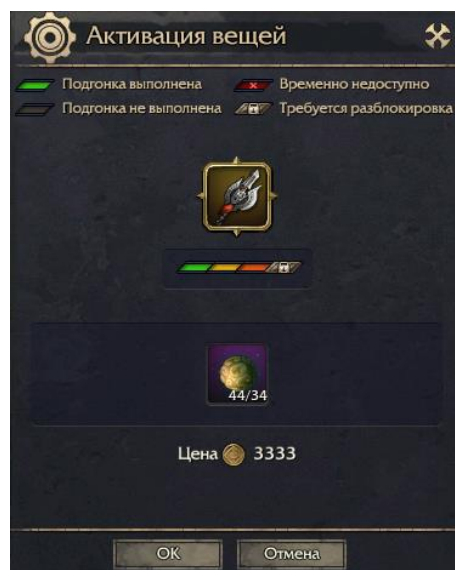
Для пробуждения потребуются [монеты](#) и «Истинная медь», которая выбивается во время [Охоты на монстров](#), при прохождении [подземелий](#), покупается за [репутацию наставничества](#), [бронзовые гардеоны](#) или за [бронзовые перья](#), а также добывается путем [преобразования](#).



Каждый уровень пробуждения увеличивает все параметры экипировки.



Четвертый уровень пробуждения заблокирован (отображается, как замочек). Для его открытия необходимы «Лучистые топазы» и НИП, к которому нас приведет автопуть, если щелкнуть на топазе «ПКМ».



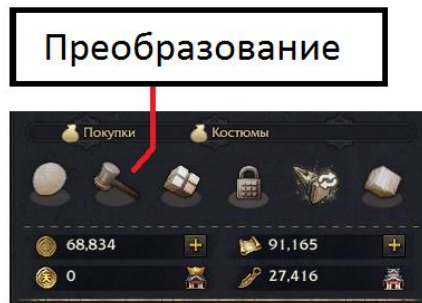
После разблокировки, для финального пробуждения повторяем те же операции, что и для первых трех. Разблокировать четвертое пробуждения можно сразу на непрокаченной экипировке.

Изменение параметров экипировки и преобразование

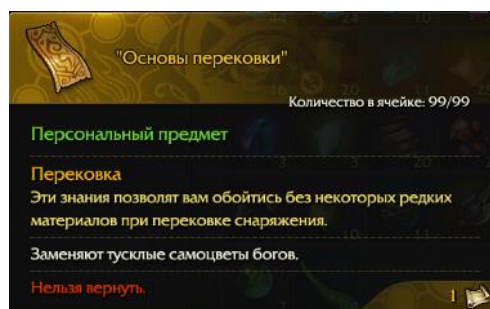
Изменить зеленые параметры можно у НИП'а «Синтез», выбрав в диалоговом окне «Перековку».



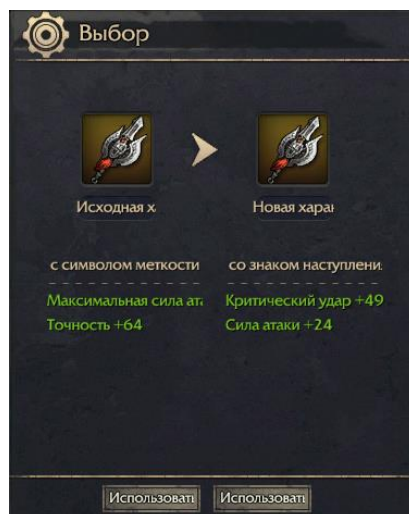
Для перековки потребуется материалы, которые требовались для [синтеза этого снаряжения](#). Часть из материалов можно заменить свитками «Основы перековки», которые можно получить преобразованием золотого снаряжения.



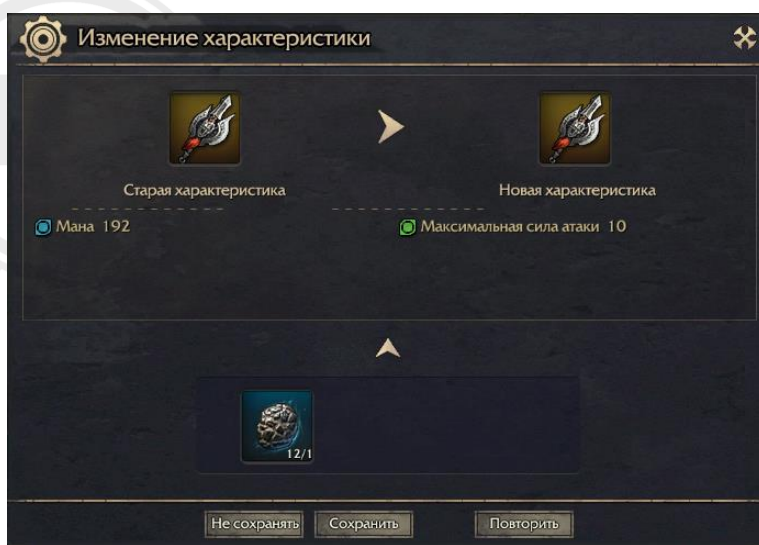
Предмет после преобразования уничтожается. Разбить можно не только золотое снаряжение, но и остальное. Результатом преобразования может быть небольшое количество [таэлей](#) и «Истинная медь».



Результат перековки будет случайным, и после нее игроку предложат оставить старые или выбрать новые параметры, для чего необходимо нажать «Использовать» под нужными параметрами.



Изменить [скрытое усиление](#) можно у НИП'а «Улучшение снаряжения», у которого затачивается экипировка.



Для этого нам понадобятся [кварцевые точильные камни](#) и удача, потому что, как уже говорилось в главе [«Заточка экипировки»](#), скрытое усиление может давать прибавку к разным параметрам и быть разного качества, от самого плохого (зеленого) до самого лучшего (золотого).

Как и с перековкой зеленых параметров, здесь предложат оставить старые или выбрать новые параметры.

Чем больше скрытых усилений открыто на предмете, тем больше точильных камней понадобится. Изменять скрытые усиления отдельно друг от друга нельзя, что вносит еще больше случайности и удачи.

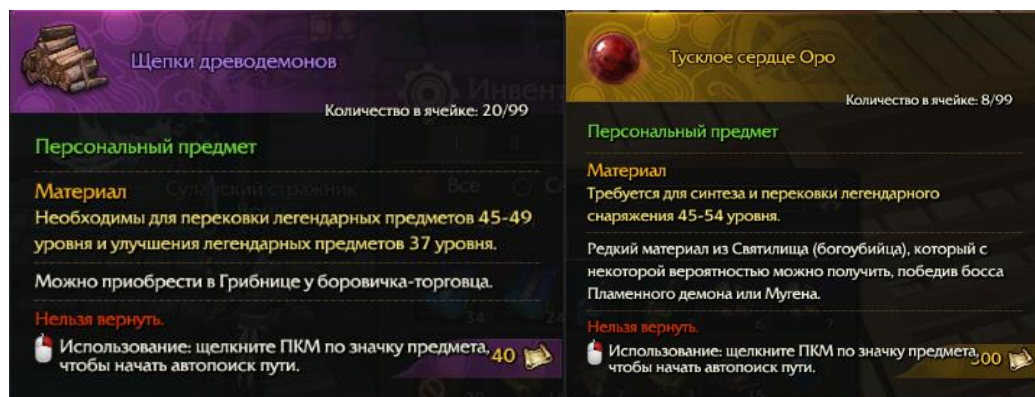
Синтез оружия, доспехов и украшений

Синтезом создается одно из лучших снаряжений на актуальный уровень. Впервые опробовать синтез придется по оранжевому заданию в Озерной деревне, игрок получит для этого все необходимые ресурсы. Результатом синтеза станет золотое оружие.

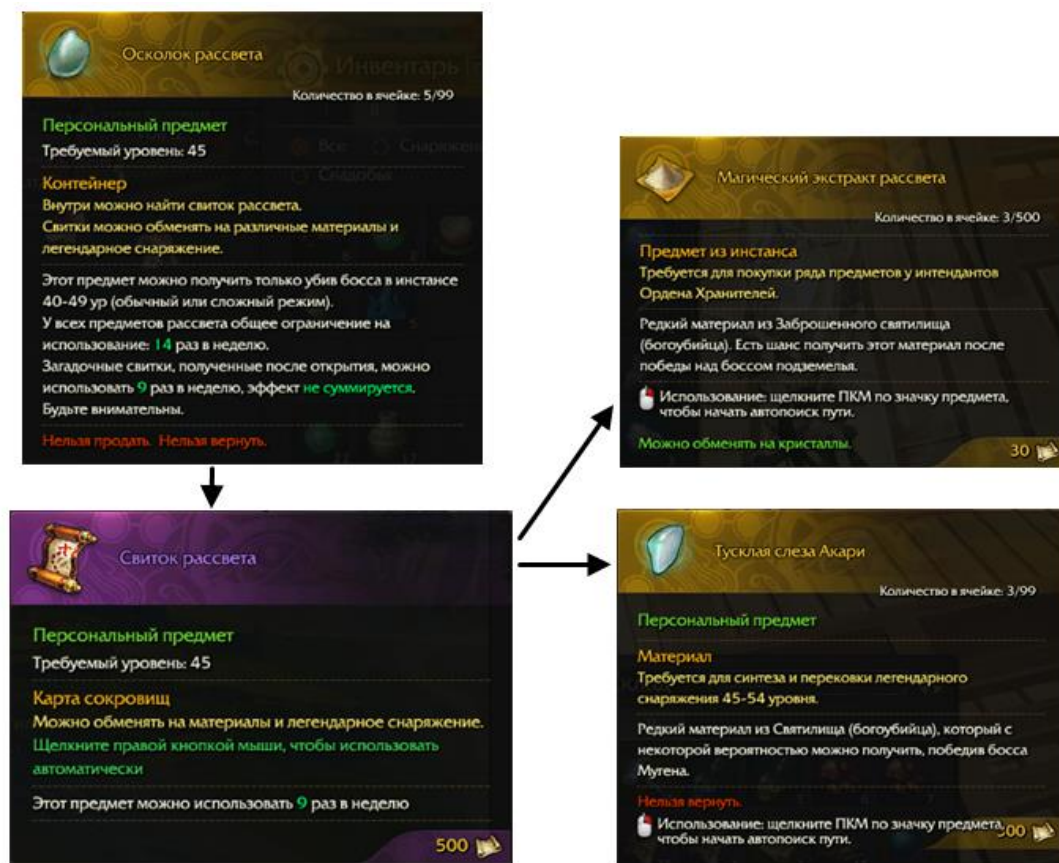
В будущем синтезом надо будет заниматься самостоятельно. Создать основное и дополнительное оружие, броню и бижутерию можно НИП'ов «Синтез» (например, в центре [Сулана](#)).



Ресурсы для синтеза нужны самые разнообразные. Например, для синтеза золотой экипировки 46-49 уровня в большом количестве понадобится «Истинная медь» и ресурсы, которые можно купить за [бронзовые гардеоны](#), «Экстракт магического рассвета», за [репутационную валюту](#) и [подвиги](#) (валюту наставничества).



Во время прохождения подземелий можно выбить «Осколок рассвета», в котором находится «Свиток рассвета». Свиток является картой, кликнув на которую «ПКМ», персонаж построит автопуть. В конце пути игрок получит «Магический экстракт рассвета» или с небольшим шансом готовый ингредиент для синтеза.



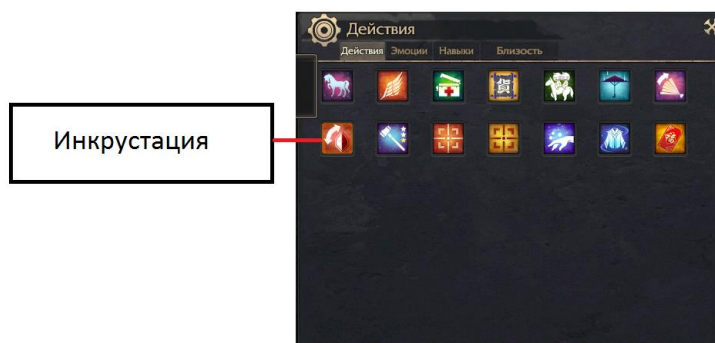
Ресурсы для синтеза можно сэкономить, если использовать ранее полученное синтезом снаряжение уровнем ниже, как ингредиент. Для этого необходимо выбрать нужный вариант справа от окна синтеза.



При этом на новую вещь переносятся уже имеющиеся усиления, такие как уровень заточки и скрытые усиления, а за перенос разблокированных гнезд под камни и пробуждения потребуются дополнительные предметы («Рога косторога», «Лучистый топаз»).

Инкрустация

Вызвать меню инкрустации можно только через меню действий. Для удобства перенесите значок на панель быстрого доступа.

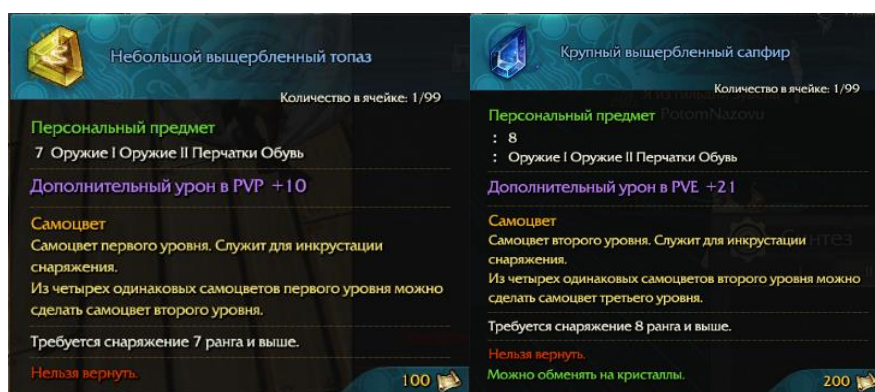


В первой вкладке осуществляется вставка камней, во второй вкладке их можно изъять из экипировки. В правом поле находятся гнезда для PVE камней, в левом – гнезда для PVP камней.



Вставлять и извлекать камни можно в любой момент без каких-либо дополнительных предметов, камни при этом не ломаются.

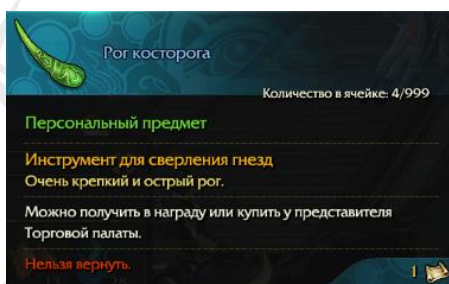
Чем выше уровень камня, тем выше минимальный ранг экипировки, в который они вставляются.



Камни для инкрустации можно купить за [бронзовые гардеоны](#) и [PVP ресурсы](#).

Сверление гнезд

У некоторой экипировки часть гнезд будет закрыта для инкрустации. Исправить ситуацию помогут «Рога косторога», которые можно купить за [репутацию наставничества](#), выменять за [жемчужина фантома](#) или купить за [бронзовые перья](#).



Самостоятельно игрок не сможет разблокировать гнездо, для этого понадобится помощь НИП'а «Сверление гнезд».



Чем выше ранг предмета и чем больше уже пробито гнезд, тем больше рогов пойдет в дело для сверления нового гнезда.

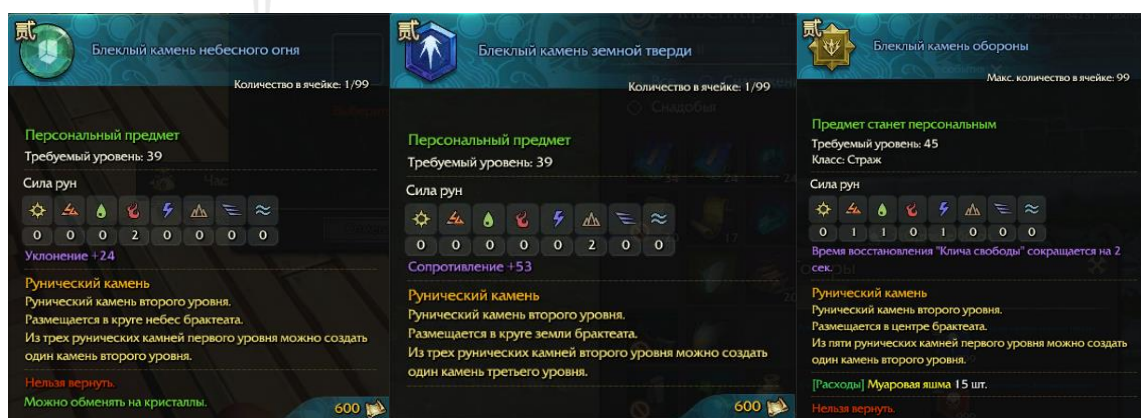
Брактеат

Брактеат – еще одна возможность усилить вашего персонажа, начиная с 39-го уровня, когда по оранжевому заданию игрок получит свой первый диск под четыре руны. Для самых нетерпеливых (ну или в случае утери) такой же брактеат можно купить в [Сулане](#) у бакалейщика.

У брактеата есть внешнее кольцо для рун круглой формы (круг небес), внутреннее кольцо для рун шестиугольной формы (круг земли) и центральный слот для классовой руны. Чем лучше брактеат, тем больше слотов для рун он имеет.



Руны дают прибавку к различным параметрам, но помимо этого добавляю очки стихий (как к одной из восьми, так и к нескольким одновременно).



В правом поле от брактеата перечислены бонусы, полученные от комбинации стихий (на скриншоте бонусов нет) и нажав кнопку «Детали» можно посмотреть все возможные комбинации стихий и характеристики, которые можно усилить.

Комбинации рун									
Бонус	☀	☾	🌿	🔥	⚡	🏔	🌊	🌀	Характеристики
Ураган I	-	-	4	4	-	3	3	-	Крит. удар +40, крит. урон +4%
Шквал I	7	-	3	-	-	-	-	3	Сила атаки +2%
Эней I	7	-	3	-	-	3	-	-	Сила заклинаний +2%
Цунами I	-	7	-	3	3	-	-	-	Объем здоровья +2%
Цунами I	-	7	-	3	3	-	-	-	Объем здоровья +2%
Цунами II	-	12	-	5	5	-	-	-	Объем здоровья +5%
Роса I	-	-	4	4	3	3	-	-	Лечение +4%
Прилив I	-	-	4	4	-	-	3	3	Восст. энергии в бою +2
Циклон I	5	5	-	-	-	-	3	3	Блокир. +40, блок. урон +4%
Шторм I	-	7	3	-	-	-	3	-	Сила заклинаний +40%
Тайфун I	-	7	3	-	3	-	-	-	Сила атаки +40
Самум I	6	-	-	3	3	-	-	3	Обход защиты +80
Вулкан I	6	-	-	3	-	3	-	3	Игнор. сопротивления +80
Рассвет	2	2	2	2	-	-	-	-	Все характеристики +1
Восход	5	5	5	5	2	2	2	2	Все характеристики +5
Зенит	10	10	10	10	4	4	4	4	Все характеристики +10

В самой верхней строке указаны очки стихий, полученные от всех вставленных в брактеат рун. Ниже перечислены усиления, необходимые комбинации очков стихий для их активации и прибавки к характеристикам после активации.

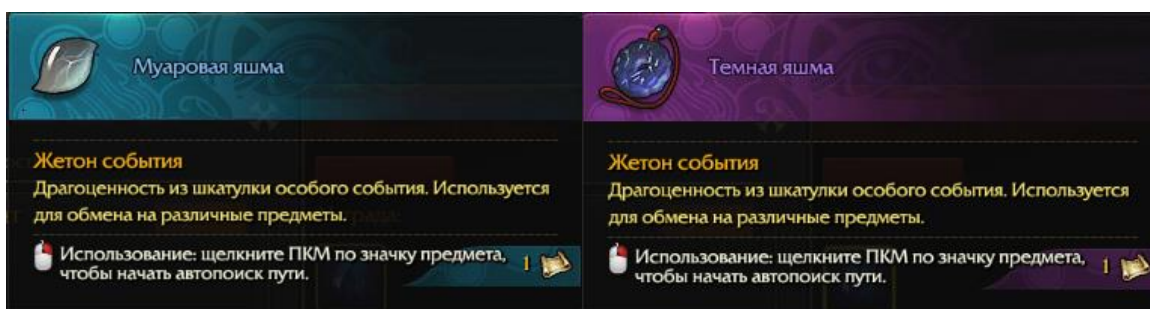
Каждое усиление имеет два уровня. На примере, усиления «Цунами» видно, что его второй уровень в два с половиной раза мощнее первого и требует почти в два раза больше очков стихий.

Вставляйте руны с умом, используя прямые эффекты от самих рун, и активируя дополнительные бонусы от комбинации стихий.

Вставить и изъять руны из брактеата можно бесплатно и в любой момент.

Брактеаты будут давать по оранжевым заданиям, а на 55 уровень его можно купить за [бронзовые гардеоны](#) или [PVP ресурсы](#).

Руны можно получить с серии еженедельных заданий на [северном побережье Сулана](#) (кроме классовой), купить за светлые и темные яшмы (с игровых событий), выбить с мировых боссов.



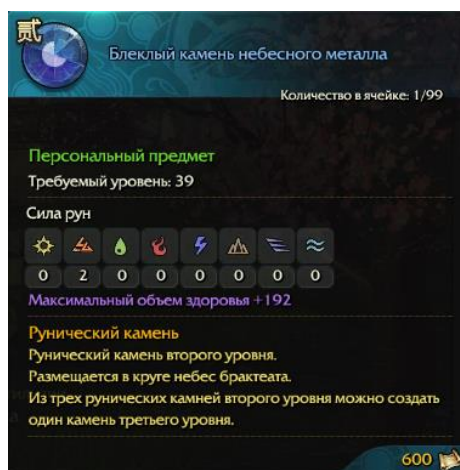
Синтез камней инкрустации и рун брактеата

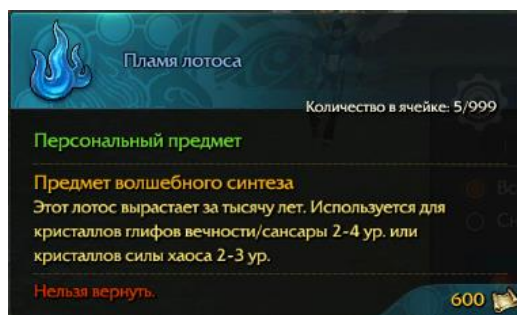
Из камней инкрустации и рун низшего порядка можно сделать более качественные камни и руны, для чего используется синтез. Открыть меню синтеза можно через инвентарь.



В первой вкладке синтезируются руны брактеата, во второй – камни инкрустации.

Для синтеза рун необходимо положить на доску 3 камня рун одного уровня и пламя. Для разных видов рун понадобится разное пламя.

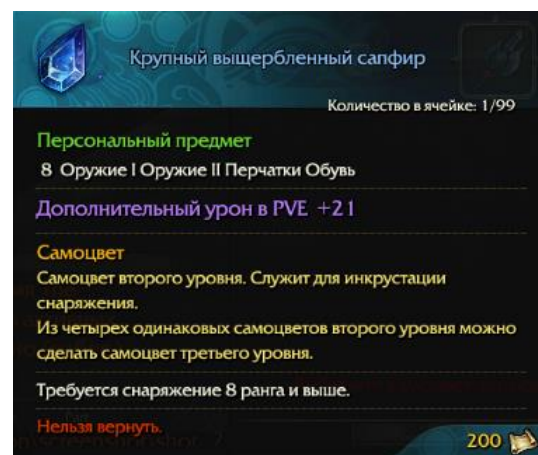
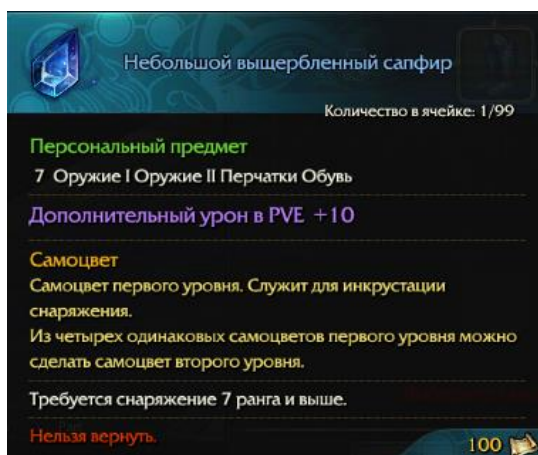
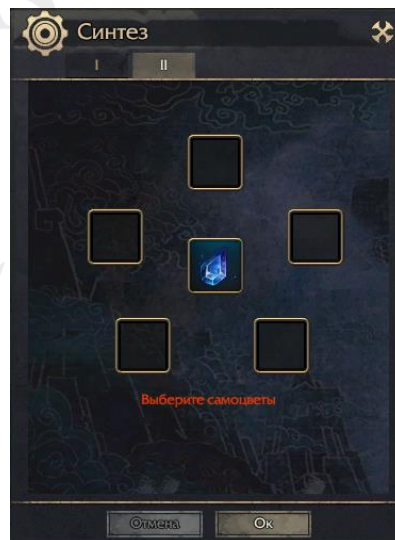




[Уточнить, где можно получить пламя лотоса]

Если для синтеза использовать разные руны, то на выходе будет случайная руна более высокого уровня. Если применить одинаковые руны, то по итогам синтеза игрок получит такую же более высокого уровня.

Для синтеза камней инкрустации необходимо положить на доску 4 одинаковых камня.



РЕМЕСЛО

Общая информация

Книгу ремесла можно открыть на клавишу «V». Слева от нее выступают закладки [1] для перемещения по разделам книги.



На первой закладке представлена общая информация о ремесленных профессиях.

В верхней строчке отображаются производственные профессии, слева направо: алхимия, деревообработка, кузнечество, портняжничество и кулинария. В нижней строке отображаются собирательные профессии, слева направо: собственно, само собирательство, рыбалка и кладоискательство.

Рядом с каждой профессией указан ее текущий уровень прокачки [2] и прогресс до следующего уровня [3].

Занятие ремеслом повышает мастерство, заполняя шкалу [6] и в конечном итоге повышая уровень мастерства [7]. Текущий прогресс можно увидеть во вкладке «Ремесло» окна персонажа.

Каждый новый уровень мастерства заполняет шкалу любознательности [4], необходимую для [открытия последующих томов книги ремесла](#), начисляет ремесленные баллы [5], на которые покупаются [новые рецепты и возможности](#), и повышаются ремесленные характеристики [8].



Ремесленные характеристики развивают параметры, необходимые для занятия ремеслом. Например, обучаемость позволяет ускорить прокачку мастерства. Сноровка увеличивает максимальный запас очков вдохновения, и уменьшает время готовки, а воображение увеличивает скорость восстановления очков вдохновения и уменьшает время зельеварения. И это не полное описание ремесленных характеристик. Подробную информацию можно получить, наведя курсор на характеристики.

Для ремесленной деятельности понадобятся очки, которые генерируются, когда персонаж находится онлайн. Это очки работы (ОР) [9] и очки вдохновения (ОВ) [10]. Для восстановления ОР и ОВ не в сети понадобится [премиум аккаунт](#).

Дополнительным способом их восстановления являются статуи жаб в Грибнице (два типа статуй для разных очков), использование которых восстановит 15 очков ОР или ОВ.

Для каждой деятельности понадобится разное количество ОР и ОВ. Например, для сбора руды и рыбалки больше тратится ОР, а в кулинарии – ОВ.

После прокачки профессии до 10 уровня, можно будет использовать инструменты для повышения скорости сбора или изготовления. Инструменты не занимают место в инвентаре и вставляются в слоты во вкладке «Ремесло» [11]. Инструменты для рыбалки (удочка, поплавки, крючок) можно экипировать сразу на первом уровне профессии.

Развитие книги ремесла

Во второй закладке находится древо развития книги ремесел.



Самая первая строчка касается общего развития персонажа [12]. Изучая за [ремесленные баллы](#) эти главы, персонаж получает доступ к [складу](#), [аукциону](#), увеличивает максимальное количество мобов, которых можно убивать во время [Охоты на монстров](#), и так далее.

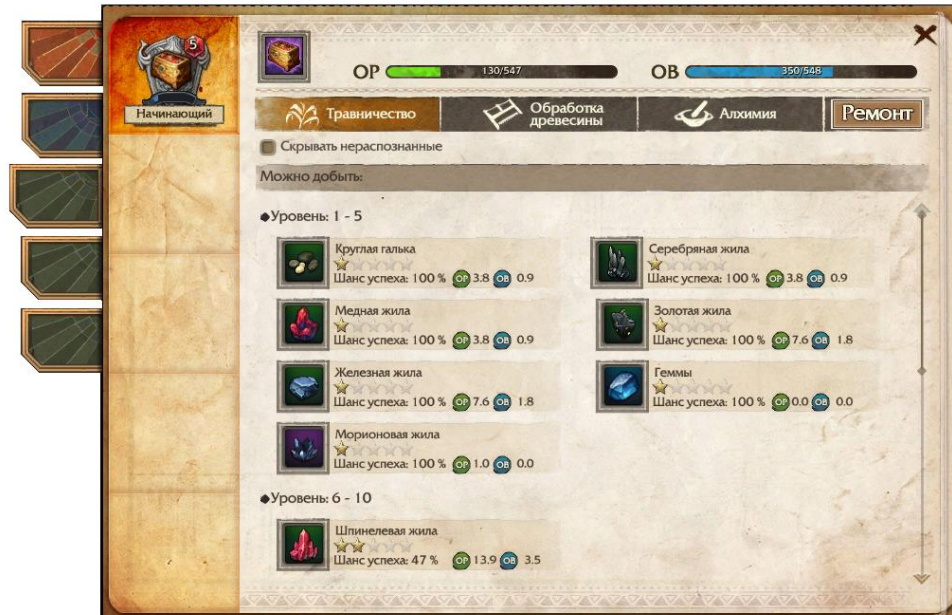
Остальные главы [13] распространяются непосредственно на сами профессии. Изучая их, персонаж может собирать более редкие ресурсы, открываются новые рецепты. С изучением главы изучается первая страница, остальные необходимо изучать дополнительно. Бонусы каждой страницы [14] можно узнать, наведя на них курсор.

После заполнения [шкалы любознательности](#), открывается новый том книги [15] со своим набором ремесленных глав.

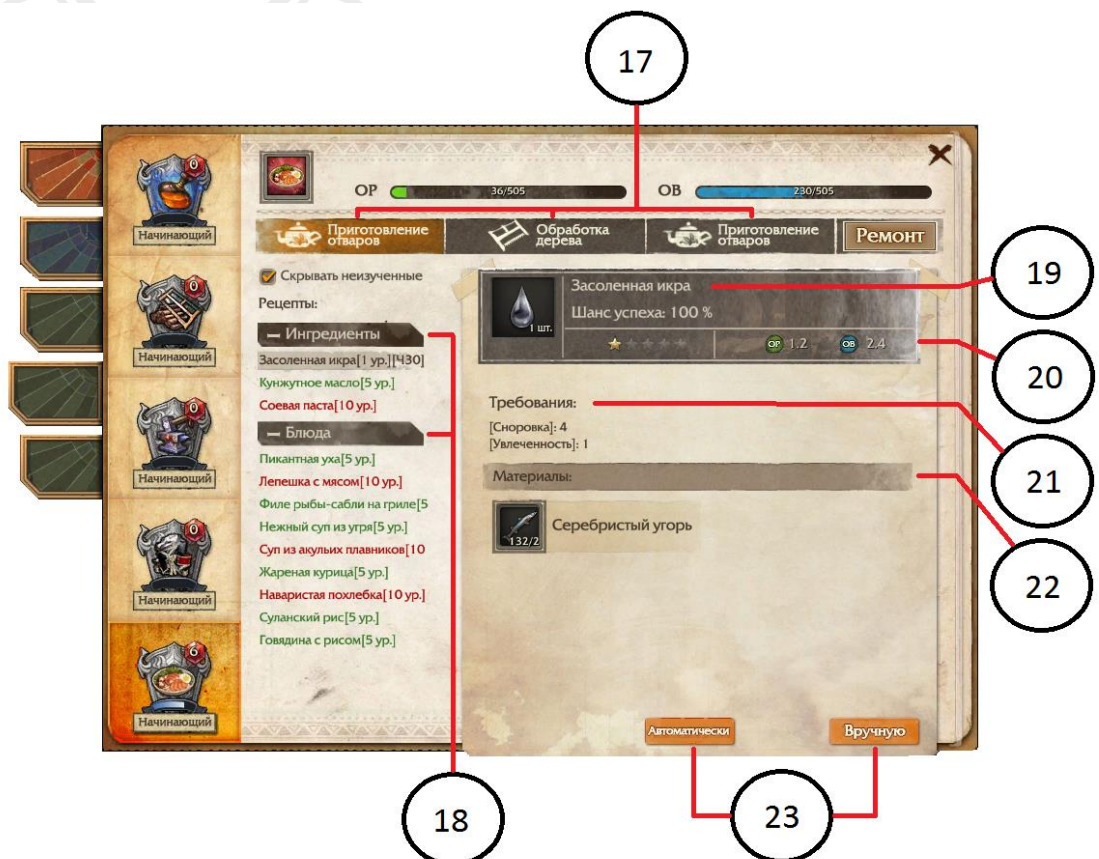
Листать тома можно с помощью ползунка внизу книги [16].

Собирательство и изготовление

В третьей (для собирательства) и пятой закладке (для рыбалки) можно посмотреть доступные для сбора материалы, шанс их получения и количество ОР и ОВ, необходимых для одной попытки сбора.



В четвертой закладке находится меню изготовления по каждой из пяти производственной профессии.



В каждой профессии есть две или три вкладки изготовления [17] с разными рецептами. Рецепты могут быть поделены на группы, такие как, промежуточные ингредиенты и готовые к использованию предметы [18].

Справа можно увидеть количество выходного продукта и шанс успеха [19], количество необходимых [ОР и ОВ](#) [20], требования к [ремесленным характеристикам](#) [21] и материалы [22].

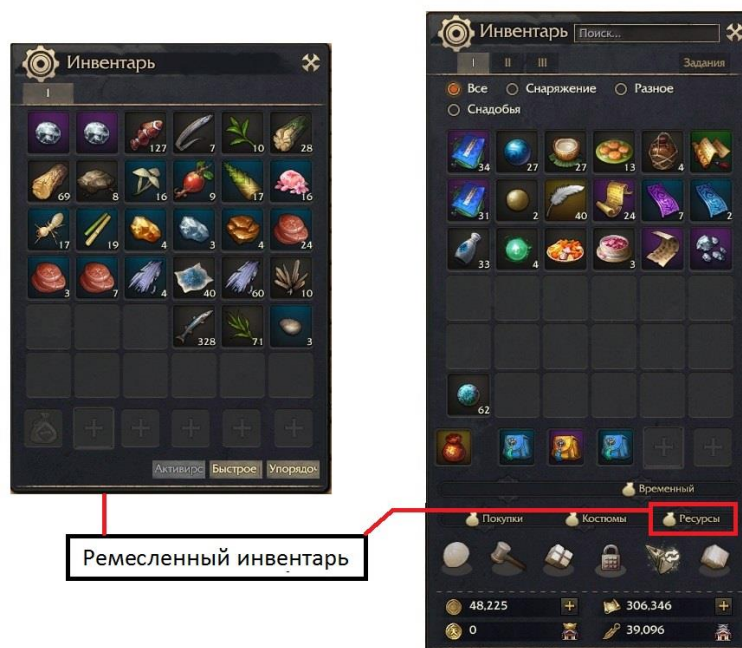
Создавать предметы можно в ручном режиме, каждый раз кликая на кнопку «Вручную», или в автоматическом, просто задав нужное количество [23].

Ремесленная сумка

По достижению 20-го уровня мастерства, можно пройти ремесленное задание у НИП'а «Управляющий складом» для разблокировки инвентаря ремесленника.



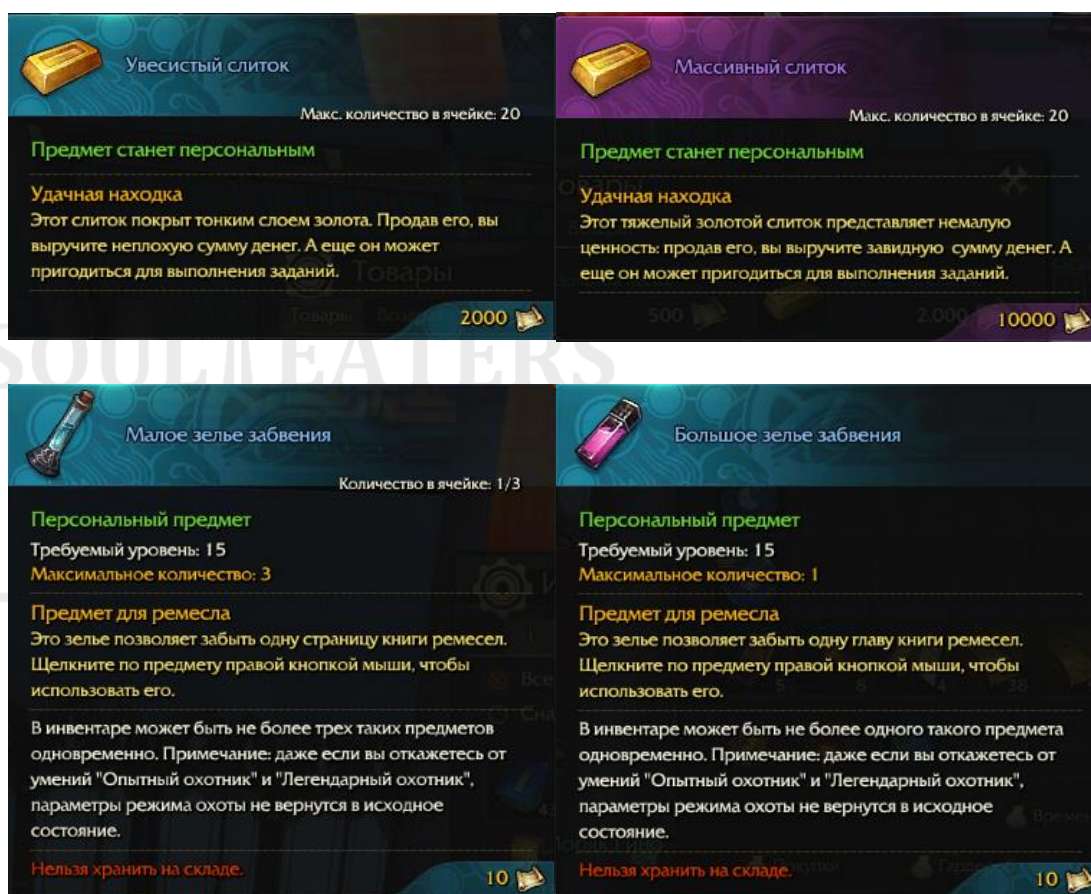
В инвентаре ремесленника можно хранить только материалы, он также может расширяться сумками, а для изготовления предметов не понадобится перекладывать материалы в основной инвентарь. Для доступа к ремесленному инвентарю необходимо [выучить главу](#) в третьем томе книги ремесленников.



Удаление изученных глав и страниц

Для тех, кто ошибся в выборе, или захотел сменить специализацию, можно забывать выученные страницы и главы. Для это потребуется выполнить ежедневные задания у НИП'а [Фань](#) «Мастер ремесел».

По заданию Фань обменяет малое и большое зелья забвения на соответственно увесистый и массивный слитки.



Слитки можно купить в бакалейной лавке (по заданию можно включить авто-путь туда) за 2.000 и 10.000 [таэлей](#) соответственно.

«Малое зелье забвения» позволяет забыть одну выученную страницу. Малое зелье нельзя применить на первую страницу главы.

«Большое зелье забвения» позволяет забыть одну выученную главу вместе со всеми выученными страницами.

За все забытые главы и страницы персонажу вернутся потраченные на них ремесленные баллы. Порядок удаления строго обратный порядку изучения.

ГИЛЬДИЯ

Создание гильдии и мотивация

Для того, чтобы создать гильдию необходимо иметь в карманах 150.000 [таэлей](#) и желание. Набрав нужную сумму, отправляемся к НИП'у [Лунгу](#) в Сулане. Если не хватает таэлей, мастер Лунг предложит заменить их [монетами](#) по курсу 1 к 1.

Так как в первый день у рядового игрока вряд ли будет такая огромная сумма, для быстрого создания гильдии можно скинуться монетами будущему главе.

В течение 72 часов после создания гильдии, в нее необходимо вступить не менее 10 игрокам. В противном случае, гильдия будет расформирована.

В начале игрокам придется работать на гильдию, [добывая для нее ресурсы](#) и выполняя [гильдейские задания](#). При этом члены гильдии будут зарабатывать [очки вклада](#), которые в будущем, при хорошей прокачке гильдии, пойдут на получение ежедневных баффов на характеристики, [тренировку умений ярости](#), [получение бонусов к параметрам](#).

Открывая [новые эры](#), все члены гильдии будут получать новые постоянные баффы, например, увеличение к зарабатываемому опыту.

Для гильдий будут проводиться специальные события, они могут участвовать в сражениях [между гильдиями](#) и на [осадах](#).

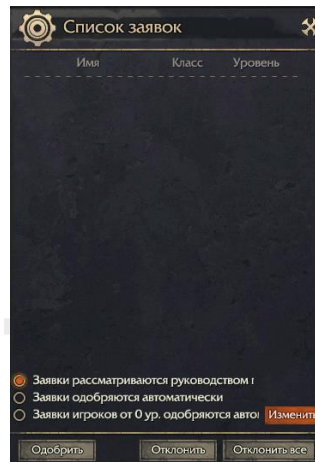
Так как в игре довольно сложный [PVE контент](#), не имея постоянной группы, лучшим решением ходить в подземелья будет именно с другими членами гильдии.

Окончательное решение, вступать или нет, конечно, принимают игроки. Но во втором случае, они не только лишают себя части игрового контента, но также будут выглядеть слабее из-за отсутствия гильдейских бонусов при прочих равных.

Поиск гильдии

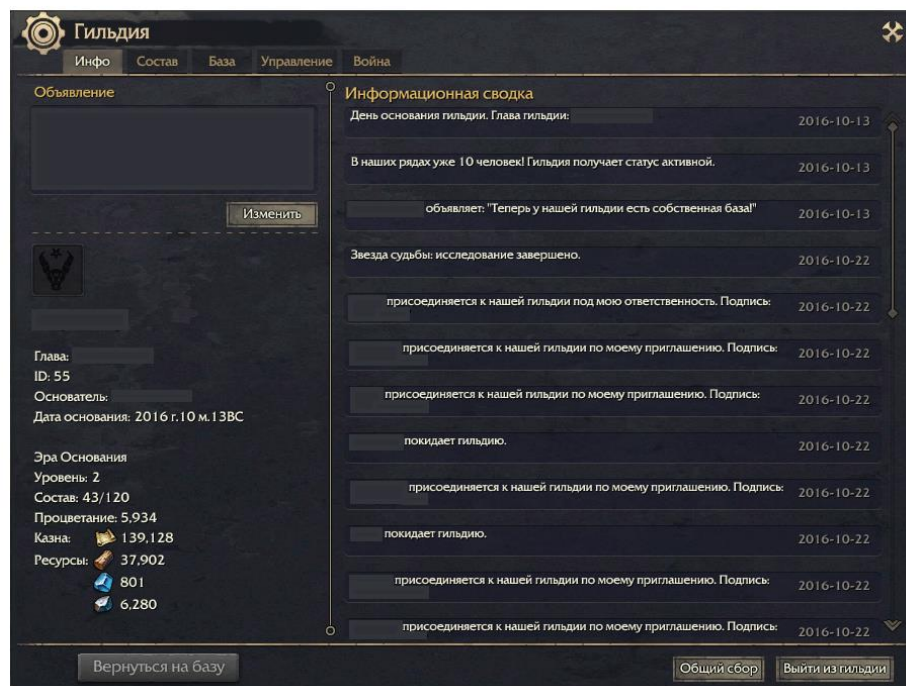
Для поиска гильдии нажмите клавишу «G» (или комбинацию «CTRL + G» для нон-таргет управления).

В меню поиска гильдии вы можете оставлять заявки на вступление. В зависимости от настроек самих гильдий заявки могут обрабатываться вручную офицерским составом или автоматически одобряться.



Информация о гильдии

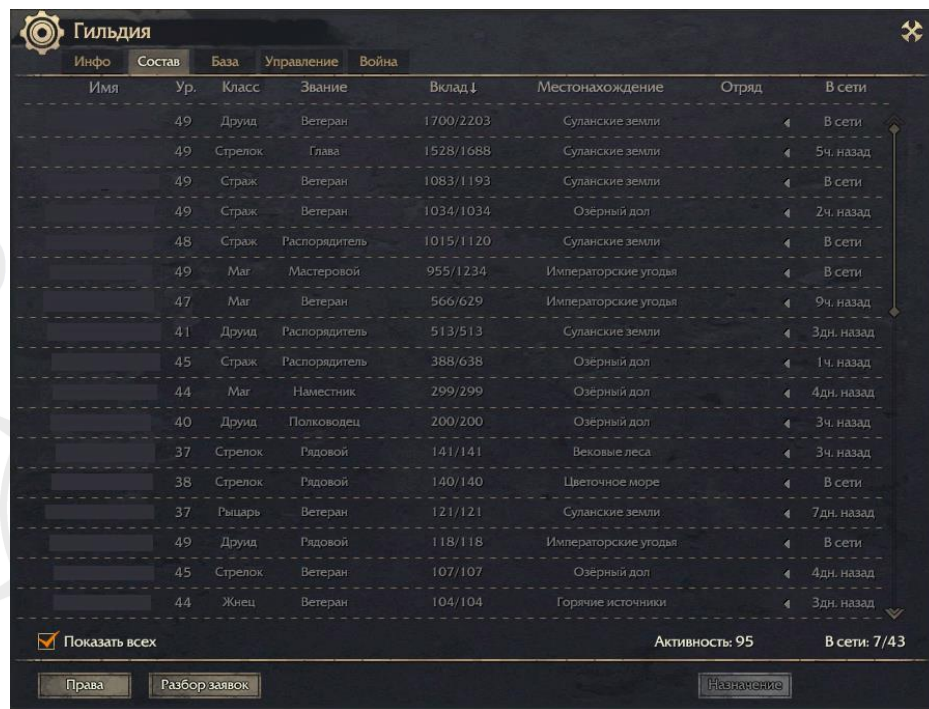
После того, как игрок вступит в гильдию, нажатие клавиши «G» выведет окно с информацией о гильдии.



В информационной сводке ведется журнал о событиях в гильдии: дата основания, кто вступил, а кто покинул, информация о завершенных постройках и исследованиях.

В остальной части окна можно увидеть количество членов гильдии, ее рейтинг (процветание), количество [таэлей](#) в казне и [ресурсы](#).

Во вкладке «Состав» окна гильдии есть фильтры для того, чтобы посчитать количество классов в гильдии, посмотреть уровни персонажей, остаток и общий заработанный [вклад](#) в гильдию и так далее.

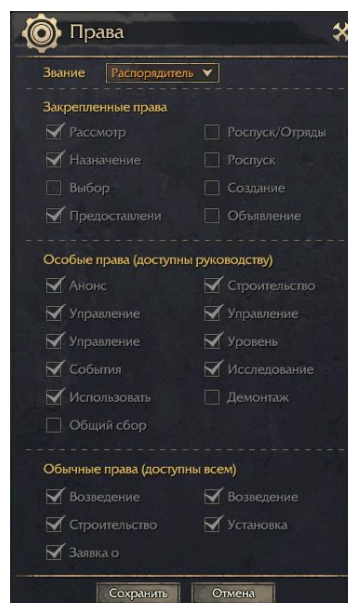


Имя	Ур.	Класс	Звание	Вклад	Местонахождение	Отряд	В сети
	49	Друид	Ветеран	1700/2203	Суланские земли	◀	В сети
	49	Стрелок	Глава	1528/1688	Суланские земли	◀	5ч. назад
	49	Страж	Ветеран	1083/1193	Суланские земли	◀	В сети
	49	Страж	Ветеран	1034/1034	Озерный дол	◀	2ч. назад
	48	Страж	Распорядитель	1015/1120	Суланские земли	◀	В сети
	49	Маг	Мастеровой	955/1234	Императорские угодья	◀	В сети
	47	Маг	Ветеран	566/629	Императорские угодья	◀	9ч. назад
	41	Друид	Распорядитель	513/513	Суланские земли	◀	3дн. назад
	45	Страж	Распорядитель	388/638	Озерный дол	◀	1ч. назад
	44	Маг	Наместник	299/299	Озерный дол	◀	4дн. назад
	40	Друид	Полководец	200/200	Озерный дол	◀	3ч. назад
	37	Стрелок	Рядовой	141/141	Вековые леса	◀	3ч. назад
	38	Стрелок	Рядовой	140/140	Цветочное море	◀	В сети
	37	Рыцарь	Ветеран	121/121	Суланские земли	◀	7дн. назад
	49	Друид	Рядовой	118/118	Императорские угодья	◀	В сети
	45	Стрелок	Ветеран	107/107	Озерный дол	◀	4дн. назад
	44	Жнец	Ветеран	104/104	Горячие источники	◀	3дн. назад

☒ Показать всех
 Активность: 95
 В сети: 7/43

Права
 Разбор заявок
 Назначения

Нажав кнопку «Права», можно посмотреть их список для каждой должности.



Права

Звание: Распорядитель

Закрепленные права

- ☒ Рассмотр
- ☒ Назначение
- ☐ Выбор
- ☒ Предоставление
- ☐ Роспуск/Отряды
- ☐ Роспуск
- ☐ Создание
- ☐ Объявление

Особые права (доступны руководству)

- ☒ Анонс
- ☒ Управление
- ☒ Управление
- ☒ События
- ☒ Использовать
- ☐ Общий сбор
- ☒ Строительство
- ☒ Управление
- ☒ Уровень
- ☒ Исследование
- ☐ Демонтаж

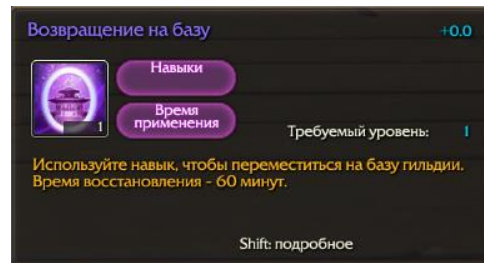
Обычные права (доступны всем)

- ☒ Возведение
- ☒ Строительство
- ☒ Заявка о
- ☒ Возведение
- ☒ Установка

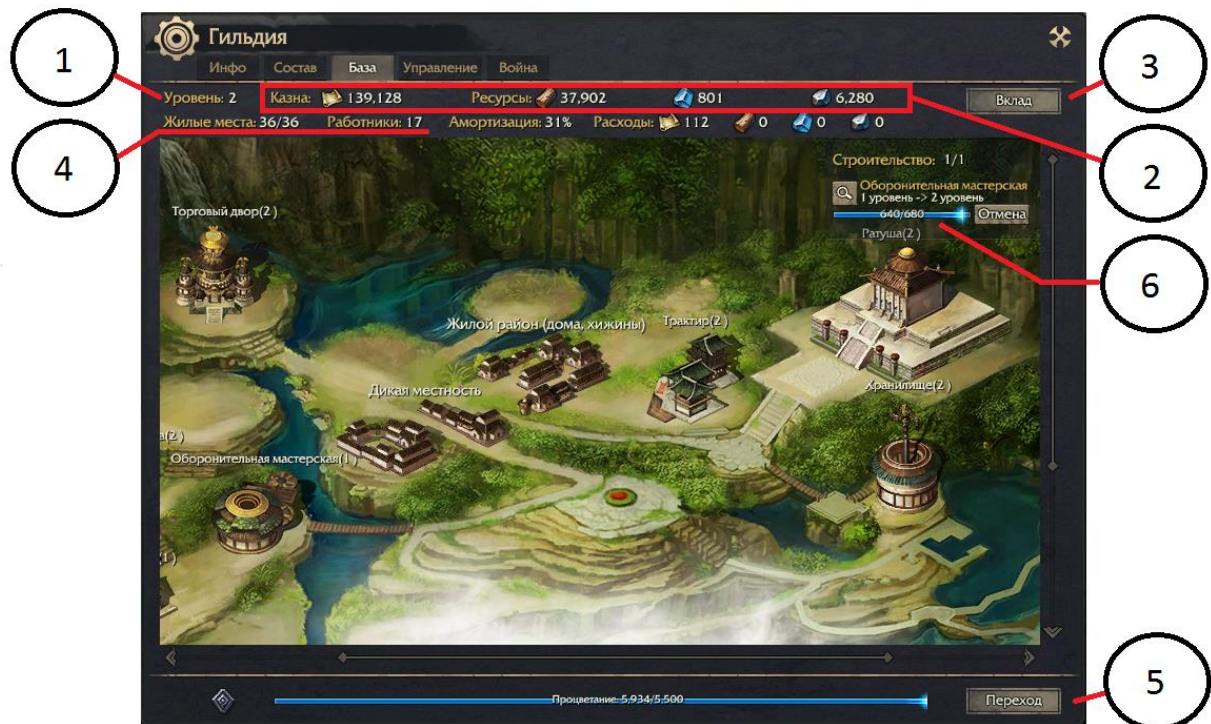
Сохранить Отмена

База гильдии и ресурсы

У каждой гильдии есть своя территория, на которую могут попасть только ее члены. Чтобы оказаться на базе, необходимо поговорить с мастером Лунгом. Его можно найти через автопуть к гильдейским заданиям в [Пути война](#). Еще попасть на базу можно использовав умение в меню действий.

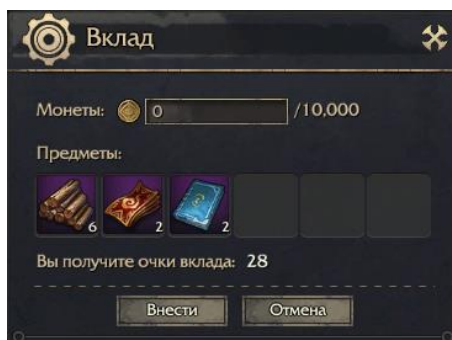


Схему базы можно посмотреть в третьей вкладке окна гильдии «База».



На схеме видны уровень гильдии [1], который равен уровню ратуши, казна (в [таэлях](#)), ресурсы (дерево, гемалит и руда) [2], количество рабочих и свободных жилых мест для них [4], прогресс процветания гильдии до перехода в [новую эру](#) [5] и прогресс возведения построек [6].

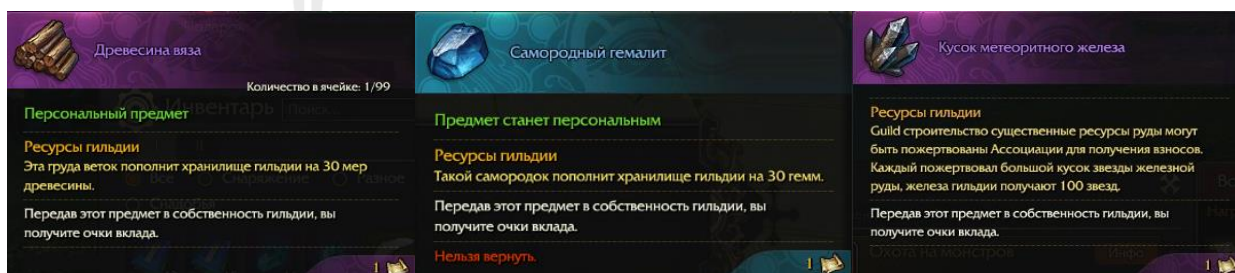
На первом уровне ратуши для добычи дерева необходимо построить лесопилку и отправить туда рабочих. Дополнительно к этому члены гильдии на территории лесопилки могут рубить деревья (не более шести штук ежедневно) и сдавать ресурсы для гильдии через кнопку «Вклад» [3].



Для добычи гемалитов надо построить рудник, который доступен с 5-го уровня ратуши, и отправить туда рабочих по аналогии с лесопилкой. Члены гильдии могут два раза поработать на территории рудника и сдать добычу через «Вклад». Гемалиты можно получить также за [задания наставников](#) или купить за серебряные монеты (событие «Остров отчаяния»).

Руду можно купить за серебряные монеты, или получить в [Заколдованном корабле](#). В последнем варианте необходимо перед входом в корабль купить у НИП'а лицензию за 15.000 [монет](#). При входе внутрь выбрать «Вход по лицензии», в этот момент она у вас испарится. После ее использования, можно свободно заходить на корабль по лицензии до ночного обнуления ежедневной активности.

После входа по лицензии, внутри будет стоять НИП с зеленым ежедневным заданием. По заданию игроку надо добыть метеорит, сразившись с боссом. При завершении НИП обменяет этот метеорит на 10 штук «Метеоритного железа», сдав которое через «Вклад», хранилище гильдии пополнится на 1.000 руды.



Босс 50 уровня, появляется он в начале каждого часа в 00 минут. Чтобы зайти к нему, используйте портал в это время рядом с НИП'ом, который дал задание на метеорит. После убийства босса вокруг него появится несколько сундуков. Кто первый их использует, тому и достанется метеорит. Не важно, кто и сколько нанес урона боссу, открыть сундук может любой.

Метеорит можно выбить и из самого босса, как и некоторые другие предметы. Для этого важно вашей группе или рейду первыми зайти и нанести урон.

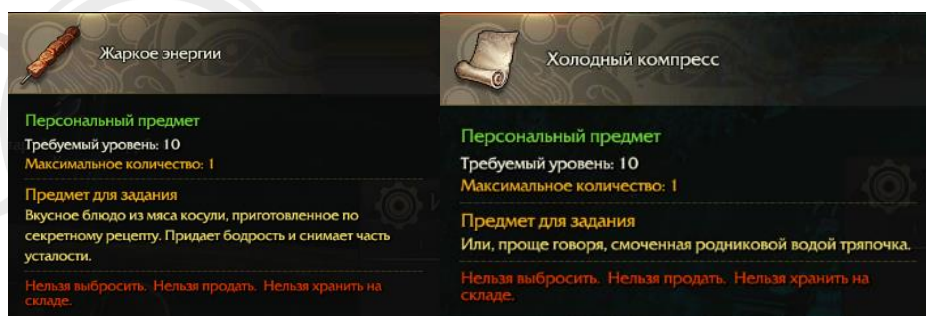
Если не достался метеорит, у вас могут быть еще попытки каждый следующий час до обновления ежедневных заданий, поэтому не стоит использовать лицензию на один заход.

Также метеоритом можно запастись впрок, а на следующие дни только заходить внутрь и сразу сдавать задание, не дожидаясь босса.

Сдача ресурсов для гильдии дает игроку [очки вклада](#) – валюта внутри гильдии.

Рабочие могут выполнять разную роль: быть смотрителем башни астрологов или рубить деревья на лесопилке – может любой. Но кто-то лучше, а кто-то нет, в зависимости от их характеристик и умений. Чем лучше рабочий, тем больше жилого места он может занимать. Рабочих можно нанять в таверне, угостив их выпивкой за столом, а потом поговорить с вербовщиком.

Как и все люди, они устают и отправляются отдыхать рядом с таверной. В это время на их рабочем месте падает производительность и прекращают действовать его умения. Чтобы не допустить простоя, [рабочих нужно «кормить»](#), выполняя задания с доски объявлений.



Задания гильдии


Ежедневно можно выполнить 10 заданий господина Хмелля, который находится рядом с трактиром гильдии. По заданиям надо будет, к примеру, отвечать на вопросы, побегать по базе гильдии и Сулану, купить ему грибных кексиков или снадобья (продаются рядом), а последним испытанием будет одно из трех взаимодействий с другим членом гильдии (дуэль, эмоция «Взять на руки» или применить волшебную палочку из вкладки [инвентаря](#) «Задания»).

За задания господина Хмелля игрок получает [очки вклада](#) и [странички книг](#) для перехода в [новую эру](#).

Помимо его заданий, есть ежедневные – на доске объявлений: три задания для уменьшения усталости рабочих, одно задание на смекалку (в награду дают [странички книг](#)), и другие, которые появляются во время разведки новой территории или строительства. Все они, так или иначе, вносят свою лепту в развитие гильдии.

Очки вклада и тренеры

Детальную информацию по вкладу о том, «кто, сколько, и за что», можно узнать во вкладке «Управление – Статистика».



Постройки	Закупки	Ежедневные	Помощь	Дела	Осада	Турнир	Монеты	Вклад
61	0	4	17	0	0	0	0	1641
56	0	4	14	0	0	0	0	1116
34	0	2	15	0	0	0	0	989
14	0	5	14	0	0	0	0	805
27	0	1	3	0	0	0	0	689
17	0	0	6	0	0	0	0	578
0	0	0	6	0	0	0	0	473
0	0	1	0	0	0	0	0	402
4	0	1	3	0	0	0	0	141
0	0	0	0	0	0	0	0	140
3	0	1	1	0	0	0	0	117
0	0	0	0	0	0	0	0	77
0	0	1	6	0	0	0	0	72
2	0	0	0	0	0	0	0	68
0	0	0	0	0	0	0	0	51
0	0	0	0	0	0	0	0	30
0	0	0	0	0	0	0	0	16
0	0	0	0	0	0	0	0	10

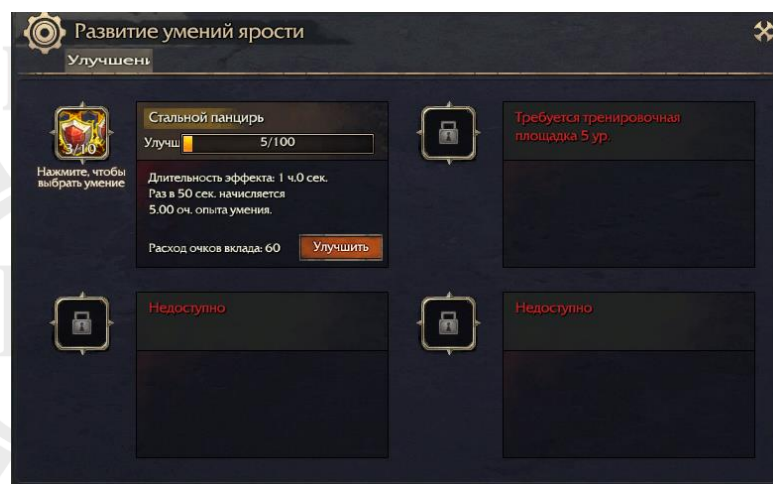
После постройки башни астрологов очки вклада можно потратить на составление гороскопа. Гороскоп – это по началу три случайных баффа, которые выпадут при вращении колеса. Баффы действуют до обновления ежедневной активности.



Баффы могут совершенно не подходить вашему персонажу. Исправить ситуацию можно повращав еще раз колесо (максимум в день – 10 раз), при этом игроку предложат самому выбирать, какой бафф стоит заменить.



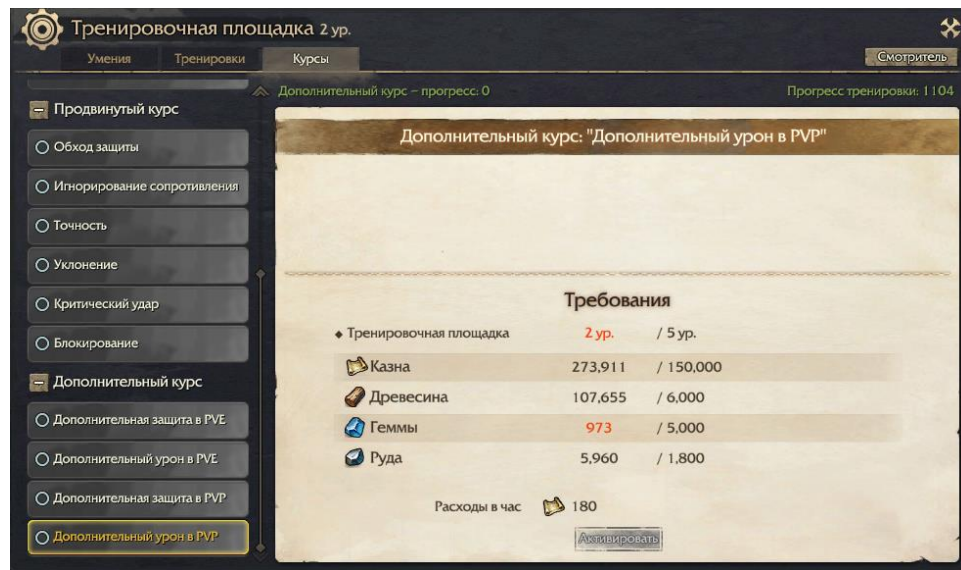
Еще за вклад можно прокачать [умения ярости](#). Для этого находим тренера у тренировочной площадки, выбираем нужное умение и в течение часа оно будет качаться. Не забывайте только вовремя повышать уровни умения.



У другого тренера на площадке можно покупать новые умения (телепорты, призыв сопатрийцев, увеличение максимума концентрации и тому подобное) и прокачать уже известные (например, уменьшить время восстановления телепортов). Покупаются они за ресурсы гильдии, но предварительно их надо [изучить](#).



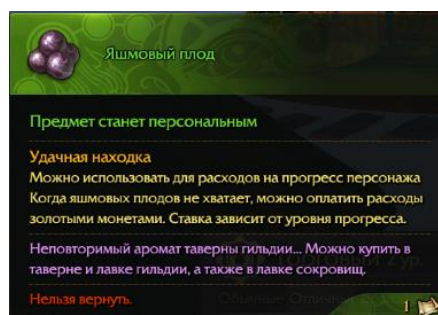
Во вкладке «Курсы» за ресурсы гильдии открываются тренировки для всех членов гильдии.



Во вкладке «Тренировки» члены гильдии могут повышать себе параметры за [мудрость](#) и [вклад](#).



С 10-го уровня курсов для повышения параметров понадобятся еще и «Яшмовые плоды». Плоды можно приобрести за шесть единиц [вклада](#) в торговой палате на базе гильдии. Но можно и обойтись без плодов, вместо них потратится по 1.000 [таэлей](#) за одну штуку.



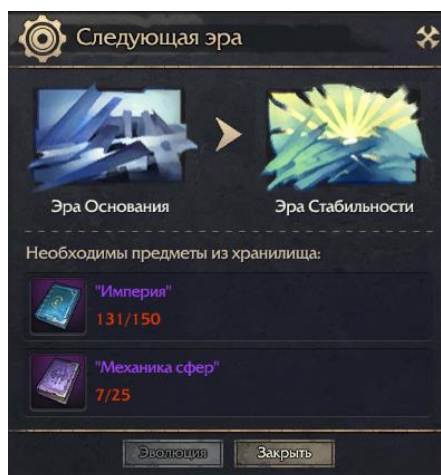
Эра гильдии

Развиваясь гильдия увеличивает свой рейтинг и процветание, что рано или поздно приведет гильдию в новую эру [7].

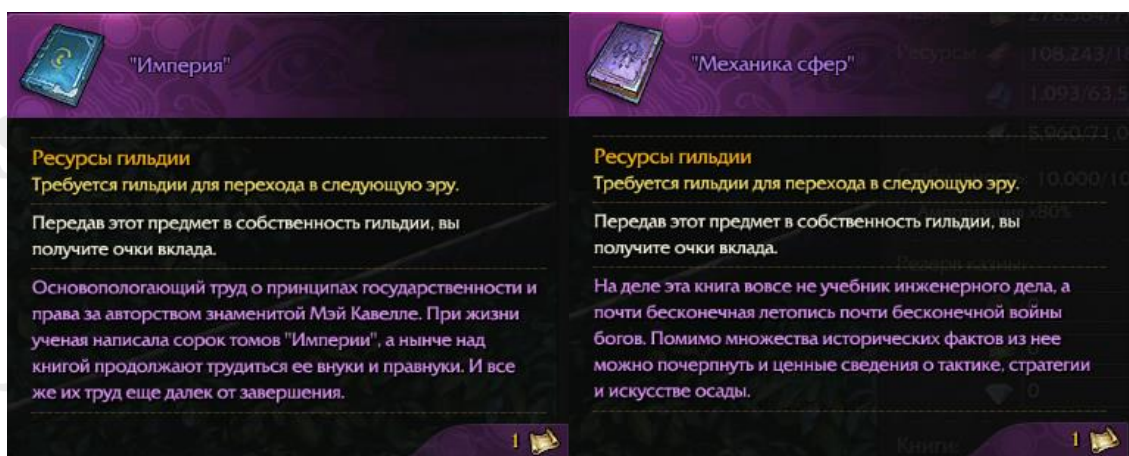
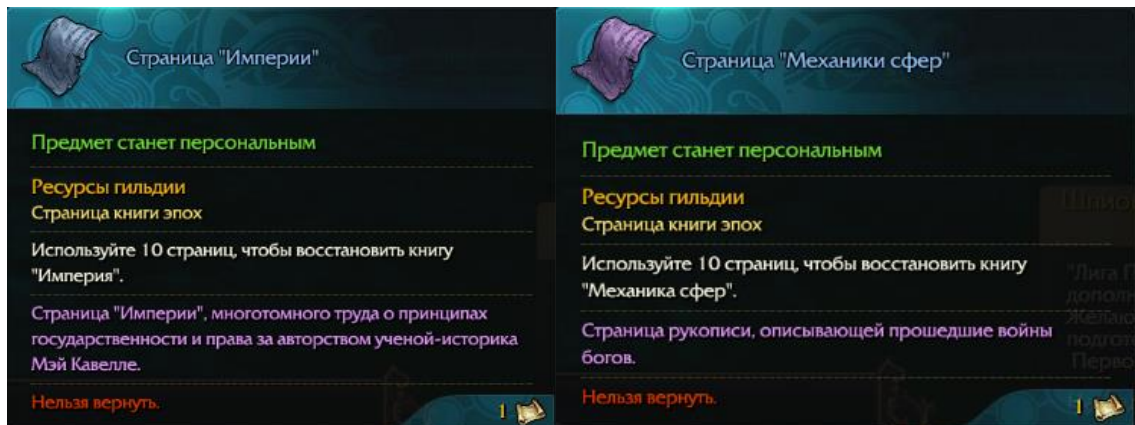


Каждой эре соответствует свои баффы, распространяющиеся на всех ее участников [8] и навыки [9], изучив которые можно, например, увеличить максимальное число бойцов в гильдии или разблокировать покупку умений (например, телепорт на базу гильдии).

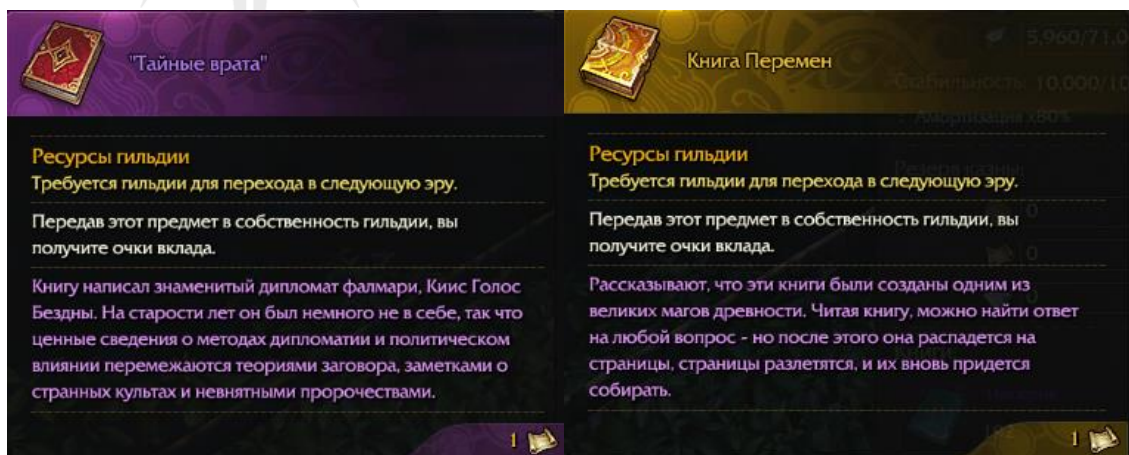
Для перехода в новую эру необходимо нажать кнопку «Переход» [5] во вкладке «База» окна гильдии и потратить книги «Империи» и «Механики сфер».



Книги можно создать, собрав 10 страничек во время выполнения [заданий гильдии](#), после чего сдать их через кнопку «Вклад» [3].



В будущем для перехода в новые эры понадобятся более редкие книги.



PVE КОНТЕНТ

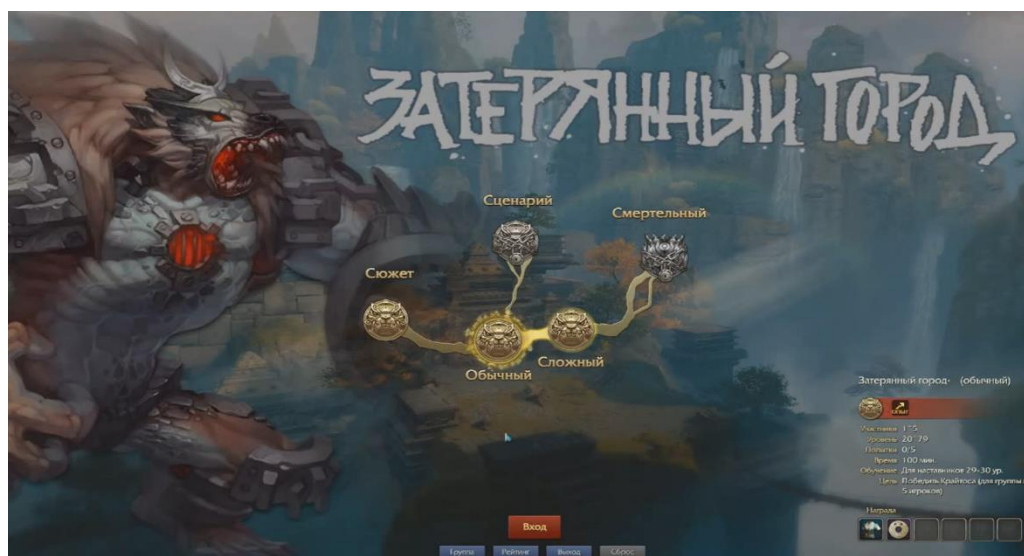
Путь война

В энциклопедии мы расскажем только о начальном PVE контенте до 49-го уровня. У игрока есть ежедневник и путеводитель, называемый Путь война, открыть который можно, нажав клавишу «U», или кликнув по значку с перекрещенными мечами и щитом рядом с вашей полоской здоровья и маны.



Через Путь война можно проложить автопуть к выбранному контенту, посмотреть количество [жажды и аппетита](#), остаток мобов в [Охоте на монстров](#) и награды.

Что касается подземелий, у них несколько уровней сложности с разным количеством заходов. Вся информация можно получить, в том числе и о награде, на данный момент, только у входа.



Арена четырех богов

На Арене четырех богов игрок окажется впервые, выполняя начальные желтые задания, и познакомится с основными принципами испытаний. Полноценная арена будет доступна с 20-го уровня.



Во время испытаний игроку придется убивать монстров и боссов, бегать через препятствия (звучит зазорнее, чем исполнение), стараться не умереть в течение заданного времени, открывать сундуки с [таэлями](#).

Основная причина ходить на Арену четырех богов – это опыт и [«Обрывки книги ярости»](#), выпадающие во время испытаний.

Затерянный город

В Затерянный город игрока приведут по желтому заданию и для ознакомления запустят соло версию. Город является первым подземельем для группы, начиная с 20-го уровня. Если в чате собирают на макаку или обезьяну – это оно.

Подземелье очень простое. На пути встретятся всего два босса.

С 30-го уровня будет доступна более сложная версия.

Горячие источники

Горячие источники – это отличный способ прокачать [опыт](#) и [ремесленное мастерство](#) ничего не делая. Нужно только проголодаться и хотеть чего-нибудь выпить.



Каждый день персонажу начисляется 100 единиц жажды и аппетита. Максимально можно накопить до 500 единиц. Текущий уровень жажды и аппетита можно посмотреть в Пути воина.

Перед входом в Горячие источники стоит НИП, у которого можно купить напитки и яства за [таэли](#). Они различаются по цене и соответственно более дорогие дадут больший эффект, но как дорогие, так и дешевые, за одно использование отнимут 100 единиц жажды или аппетита.

После использования напитка накладывается бафф на 30 минут, в течение которого персонаж будет получать опыт. После использования кушанья бафф накладывается на 15 минут, и будет увеличивать ремесленное мастерство. Баффы работают только, если персонаж находится в Горячих источниках.

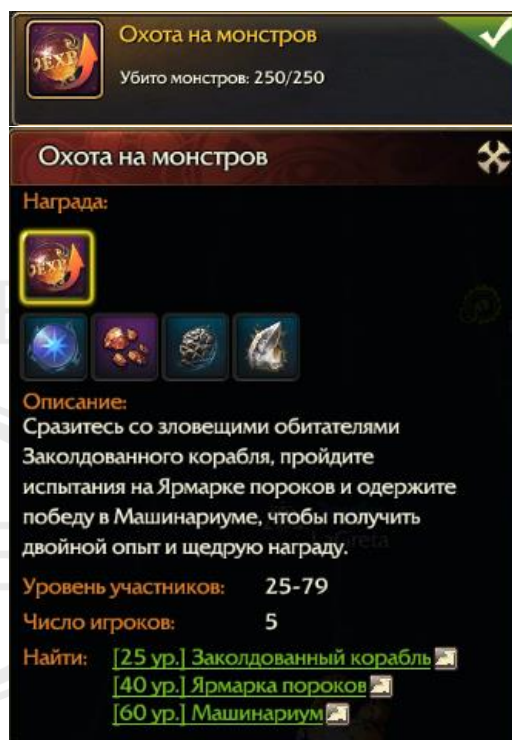
Время действия баффов суммируется, если подряд выпить или скушать несколько одинаковых предметов. Разная еда и вино одновременно дадут разные баффы.

Горячие источники помогают не только отвлечься игроку от монитора и пойти перекусить самому, но также могут занять персонажа наведением порядка на [складе](#), [заточкой экипировки](#) или рыбной ловлей, благо все необходимые НИП'ы находятся на территории бани.

Более того, только в источниках с помощью ручной рыбалки можно выудить вареную рыбу, которая меняется на те же напитки и кушанья, что можно купить у входа. НИП, у которого можно осуществить такой обмен, находится на территории Горячих источников.

Охота на монстров

С 25-го уровня игра предлагает ежедневно гриндить мобов. Первой гринд зоной (25-39 уровни) станет Заколдованный корабль.



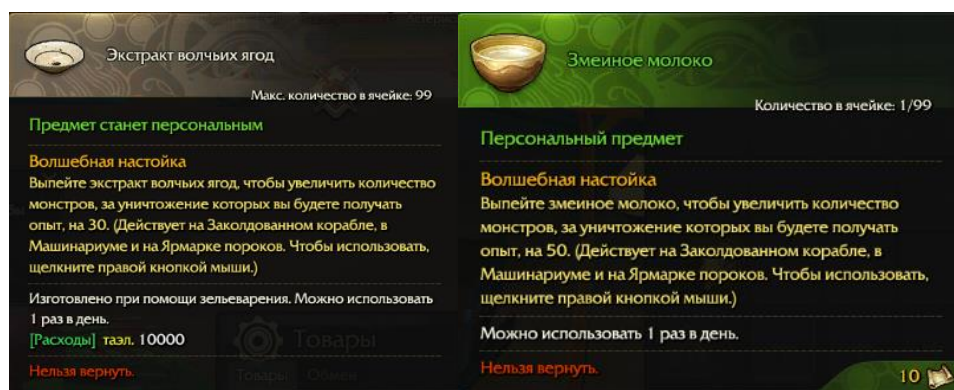
При входе выберете наименее загруженный канал, чтобы проще было найти свободный спот. Войдя внутрь у НИП'а можно активировать бафф на двойной опыт за убийство мобов. При выходе не забудьте заморозить бафф, так как на неделю время баффа ограничено всего 1 часом.

Чем дальше от входа, тем более высокого уровня встречаются mobs. Корабль не ограничен одним этажом, спускайтесь ниже в поисках более жирных мобов и опыта.

Во время Охоты на монстров можно выбить «Истинную медь» для [синтеза экипировки](#), [печати ярости](#), [камни заточки](#) и бижутерию.

После достижения отметки в 250 убитых мобов игрок перестает получать опыт и дроп. Более того, персонаж (опционально) превращается в монстра, после чего сможет нападать на других игроков и быть атакованным. Вернуться в исходную форму можно, выйдя наружу.

Растянуть удовольствие можно с помощью «Экстракта волчьих ягод» или «Змеинового молока», отнимающих 30 и 50 единиц от текущего количества убитых мобов соответственно. Молоко дается за отметки в календаре, а ягоды можно купить за [таэли](#), [бронзовые гардеоны](#) или [PVP ресурсы](#).



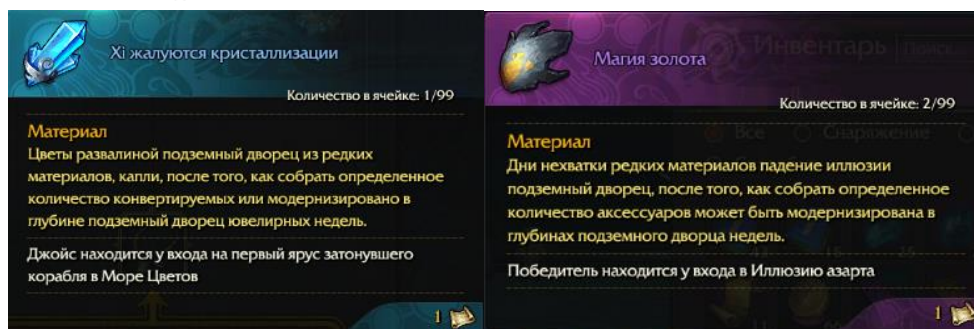
Охота на монстров – это хорошая возможность использовать зелья на увеличение рейтов [опыта](#).

Для экономии времени, как игрока, так и двойного опыта, рекомендуем ходить на Охоту группой.

Стоит отметить, что в сутки восстанавливается 180 мобов. То есть на следующий день после полностью закрытой Охоты на монстров (250 из 250), в Пути воина будет отображаться 70 из 250.

Также можно поднять верхнюю планку в 250 мобов, [развив книгу ремесел](#).

Во всех гринд зонах с мобов падают предметы для создания сетовой бижутерии.



НИП, у которого синтезируются украшения, находится внутри корабля.

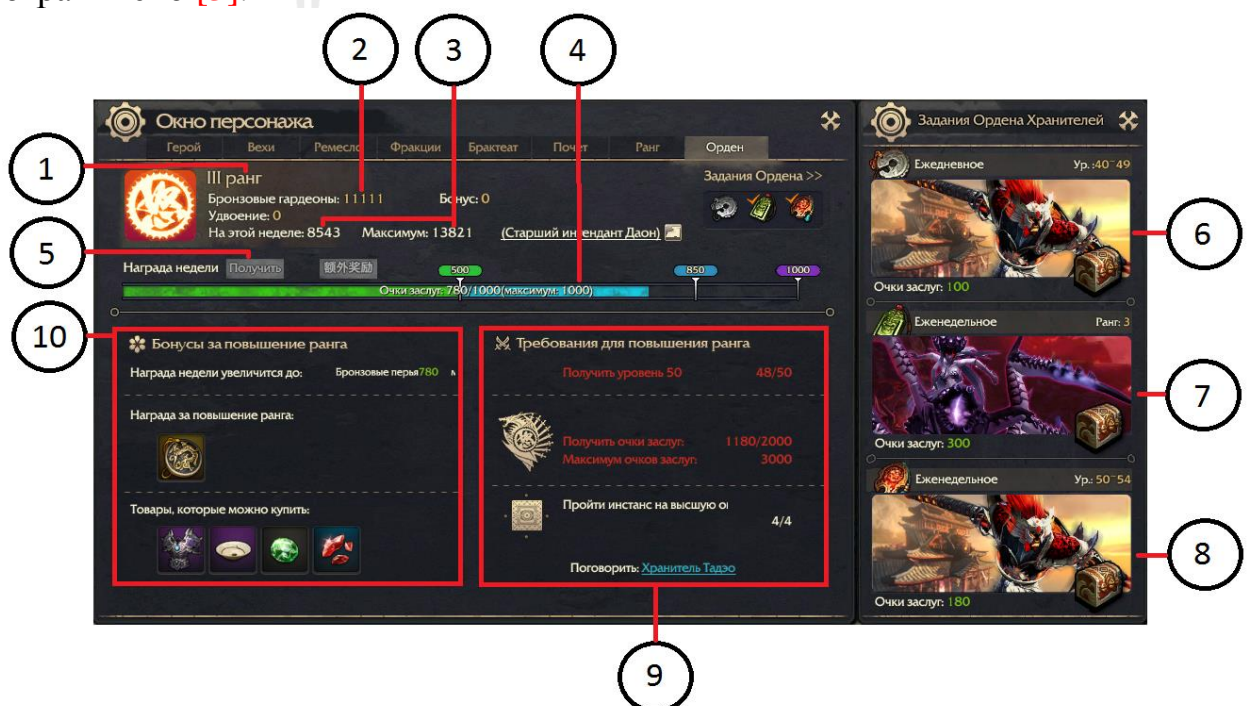


Для синтеза также потребуется «Истинная медь».

Экзорцизм (Орден Хранителей)

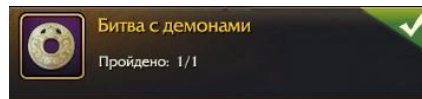
Экзорцизм привлекает максимум внимания. С 30-го уровня персонаж получит свой первый ранг экзорцизма, пройдя простое испытание по оранжевому заданию.

Общую информацию по экзорцизму можно получить в последней вкладке окна персонажа. Там отображается текущий ранг [1], с повышением которого открывается доступ к новым предметам у торговцев Ордена Хранителей. Покупки осуществляются за бронзовые гардеоны [2] (или как их называют очки экзорцизма). Количество гардеонов, которые можно заработать за неделю, ограничено [3].



Чтобы заработать гардеоны, необходимо выполнять задания Ордена Хранителей для групп (ежедневное [6] и еженедельные [7, 8]). При этом будет заполняться шкала очков заслуг [4] на величину, указанную под каждым заданием. При достижении отметок на шкале можно забрать награду [5]. В награду игрок получит [бронзовые перья](#), большое количество [монет](#) и сундук с полезными предметами.

К ежедневному заданию можно пройти через Путь воина – Битва с демонами (в народе именуется зачисткой). Запускается битва всегда в одном месте – через НИП'а в центре Алтаря Куроми.



Битва с демонами – это какое-нибудь подземелье, где уровни мобов и боссов подстраиваются под уровни персонажей в группе. Отличается от обычных подземелий дропом, точнее, практически полным его отсутствием.

Остальные два задания, в зависимости от того, что именно в них указано, проходятся в подземельях разной сложности.

Для повышения ранга необходимо выполнить условия [9], получив определенный уровень, очки заслуги и пройти любое подземелье на высшую оценку – SSS (выглядит как золотой щит).

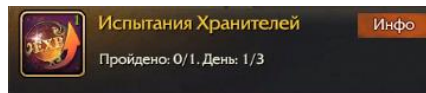


После выполнения условий, подходим к указанному НИП'у и проходим испытание (на скриншоте это хранитель Тадэо, а по началу игрока будет испытывать вербовщик Киан).

Испытание на повышение ранга – не простая формальность. Игроку придется уворачиваться от атак боссов, при этом выполняя свои прямые обязанности (например, классу Страж нужно переагрить босса у бьющего его НИП'а).

И только после соблюдения всех условий и пройденного испытания персонаж получает новый ранг. О новых возможностях следующего ранга можно узнать заранее в окошке слева от условий перехода на новый ранг [10].

Заработать бронзовые гардеоны можно дополнительно еще в одном ежедневном задании, именуемым в Пути воина, как Испытания Хранителей.



Испытанием Хранителей станет прохождение еще одного подземелья.

За бронзовые гардеоны можно приобрести экипировку у торговцев Ордена Хранителей, параметры которой имеют PVE уклон. Также за гардеоны можно купить предметы для [синтеза оружия, доспехов и украшений](#), [печати и свитки ярости](#), [камни инкрустации](#) и другое.

Обитель страданий

Уже 35 уровень? Пора прорядить армию насекомых. В Обители страданий игрокам нужно защищать кристалл от волн мобов, идущих с разных направлений.

Через каждые четыре волны будет босс. Боссов всего четыре. Подземелье часто называют последним боссом — паучихой.

Время от времени будут появляться улья, которые стоит уничтожить в первую очередь, пока они не начали плодить пчел.

После волн мобов и боссов на земле будет оставаться янтарь. Его можно использовать для увеличения атаки, защиты и других параметров всей группе.

С 45-го уровня появится более сложная версия подземелья, и она станет настоящей проверкой для группы на урон. Поэтому не стоит брать второго Стража или Друида, если группа не уверена, что они могут наносить урон не хуже других классов. В версии для 45-ых уровней, янтарь можно будет использовать на новые усиления.

Храм проклятых

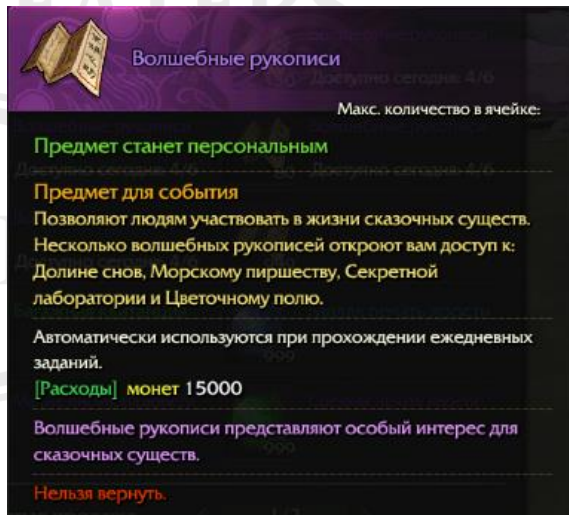
Храм проклятых, как и Обитель, доступен с 35-го уровня. Это классическое подземелье с тремя боссами (вызов второго можно не допустить, что отразится на оценке прохождения). Последнего босса еще называют Егоркой.

С 45-го уровня Храм откроет двери в сложный режим. Именно этот вариант подземелья является основной целью для походов 49-ых уровней. Во-первых, игрока загонят туда для повышения ранга [экзорцизма](#). Во-вторых, там можно раздобыть осколки рассвета, которые преобразуются в конечном счете в «Магический экстракт рассвета», необходимый для материалов [синтеза экипировки](#).

Для зеленых новичков сложная версия подземелья покажется прогулкой в ад. Запаситесь книгами возрождения у бакалейщика и постарайтесь ходить туда со знакомыми игроками.

Волшебные рукописи

С 40-го уровня вы встретите цепочку фиолетовых заданий. [Хомяк Бао](#) из Сулана будет гонять игрока по окрестностям, показывая места для событий, запустить которые можно с помощью волшебных рукописей.



Выполнив цепочку заданий, у игрока уже будет несколько рукописей, в будущем их можно купить у Бао за [монеты](#). Смотрите внимательно на цены, есть рукописи дешевле, но с недельным ограничением.

События по рукописям предназначены минимум для группы из 3 человек по разным причинам. Запустив событие, рукописи потратятся у каждого члена партии и у всех появится задание.

Теперь о каждом событии поподробней:

Цветочное поле (для активации нужна 1 рукопись, доступно только днем)

Войдя внутрь события (вход рядом с НИП'ем) группе нужно будет выполнять задания пяти пар молодоженов. Придется побегать, потанцевать, подраться (куда без этого?) и пофотографировать пары. Где-то бежит таймер, где-то можно расслабиться.

Задания у членов группы могут быть разными и придется разделить. Но группа из трех человек нужна именно во время фотосессии, так как каждому дают только два предмета для снимка, а пар молодоженов – пять.

Морское пиршество (для активации нужно 2 рукописи, доступно только днем)

НИП на побережье Фалмари отправляет группу на охоту за рыбой. Наша задача – это разделать и убить 9 духов рыб за 30 минут.

Для этого нужно плыть на восток от побережья и найти под водой круги с другим НИП'ами, после чего активировать одного.

Группа остается в круге, тогда как один может плыть и пригнать рыбу (ищите по маркеру на миникарте). Чтобы рыбку пригнать в круг, нужно просто нажать клавишу «F» рядом с ней. Как только она поплыла, возвращайтесь к группе.

В круге необходимо разделывать рыбу, всего три раза. После того, как один из членов группы принял участие в разделке, на него вешается дебафф «Усталость», и он не может разделывать рыбу в течение минуты. Так как время на событие ограничено, необходимо делать его группой, поочередно принимая участие в разделке.

После разделки появится моб – дух рыбы. Убиваем его и у группы засчитывается задание, как 1 из 9.

Повторяем процедуру еще восемь раз и возвращаемся на берег сдавать задание.

Будьте внимательны! Каждая рыбина засчитывается только в момент ее убийства, поэтому все члены группы должны быть рядом. Также надо знать, что моба не видят другие игроки вне группы, поэтому его не могут «украсть».

Паниковать и спешить не надо, времени хватает, чтобы во всем разобраться. Помешать могут только злые [ПК'шеры](#).

Долина снов (для активации нужно 2 рукописи, доступно только ночью)

Через разговор с Феей, у которой активируется событие, заходим в инстанс. Внутри будет четыре портала, за каждым из них босс. Наша задача – за 30 минут убить трех боссов, то есть в один портал можно не заходить.

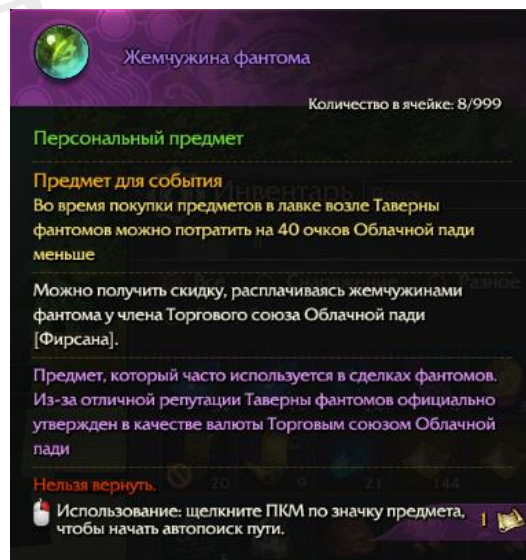
Боссы очень толстые, поэтому первый раз лучше сходить полной группой, чтобы наверняка уложиться по времени. На одном боссе сначала нужно защищать НИП'а от мобов, на другом собирать зеленые сферы, чтобы избавлять группы от дебаффов. В целом, они не сложные и у группы не должно возникнуть проблем.

После убийства трех боссов в центре между порталами появится выход из инстанса. Выходим и сдаем задание.

Секретная лаборатория (для активации нужно 2 рукописи, доступно только ночью)

[В разработке]

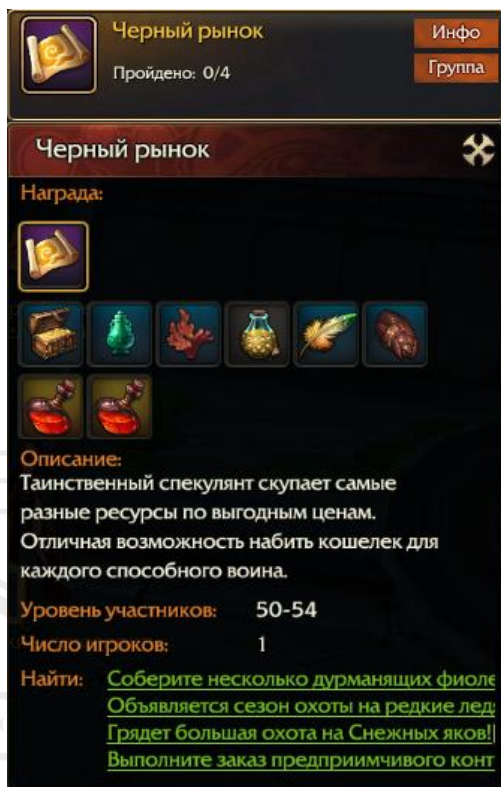
А теперь самое главное, для чего все это делалось. В награду за события каждому будут давать мешочки, откуда достаются обрывки карт (3 обрывка и карта готова) и жемчужины фантома. Жемчужины можно менять у хомяка Бао на [багажные квитанции](#), [письмена ярости](#), [все виды печатей ярости](#), [камни заточек](#), [рога косторога](#) и это еще не всё, но думаю достаточно, чтобы уделять внимание событиям за волшебные рукописи.



В результате, жемчужины позволяют сэкономить на [бронзовых перьях](#).

Черный рынок

Начиная с 35-го уровня становятся доступны задания на репутацию Черного рынка. Изначально, их можно выполнить не более двух в сутки, но по достижению 45-го уровня это количество возрастает до четырех.



По заданиям игроку надо будет убивать мобов или собирать ресурсы.

В дальнейшем при достижении 50-го, 55-го и 65-го уровней состав доступных заданий Черного рынка будет изменяться. Кроме увеличения репутации, необходимой для покупки товаров у представителей черного рынка, за выполнение этих заданий дается приличная сумма [таэлей](#).

PVP КОНТЕНТ

Ранги

[В разработке]

Убийство игроков (ПК)

[В разработке]

Поля боя

[В разработке]

Арены

[В разработке]

Гильдии против гильдий

[В разработке]

Осады

[В разработке]

РАЗНОЕ

Премиум аккаунт и свитки

Владея премиум аккаунтом игрок получает:

- +10% опыта, получаемого от убийства мобов;
- +20% к скорости восстановления энергии для маневров вне боя, что позволит на большой дистанции быстрее перемещаться по локациям;
- ежедневно два фалмарийских горна, нужных для отправки сообщений в чат сервера;
- ежедневно 4.000 таэлей;
- ежедневно два мешочка с гранулами опыта;
- возможность активировать и заморозить время удвоенного опыта, не разговаривая с НИП'ом, во время выполнения [Охоты на монстров](#);
- [восстановление очков работоспособности \(ОР\) и вдохновения \(ОВ\) вне игры](#);
- [увеличенный вдвое запас ОР и ОВ](#).

Дополнительно к премиум аккаунту можно активировать свитки воителя, странника и мудреца.

В свиток воителя включены:

- [дополнительный набор умений](#);
- [дополнительный набор характеристик](#);
- ежедневно два [обрывка страниц книги ярости](#);
- пять бесплатных воскрешений в подземельях каждый день.

В свиток странника включены:

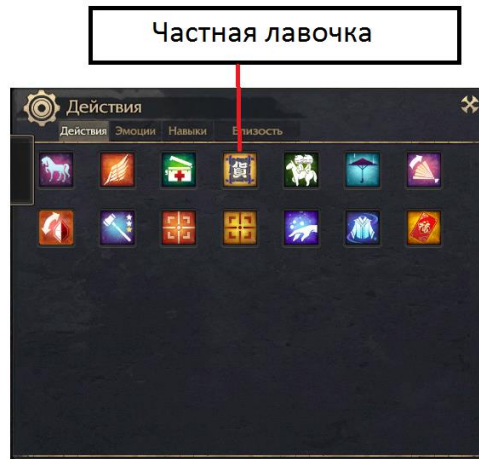
- эффект, позволяющий не расходовать прочность скакуна и крыльев, что позволит не тратиться на их восстановление;
- ежедневно три свитка телепорта;
- ежедневно одно перо ветрокрыла;
- эффект, дающий всем скакунам и крыльям скорость соответственно самого быстрого скакуна и крыльев в инвентаре.

В свиток мудреца включены:

- возможность ежедневно добывать концентрат без потерь;
- +20% к скорости восстановления [концентрации](#);
- +15% опыта за еду и вино на [горячих источниках](#);
- +30% PVP ресурсов;
- +30% бронзовых гардеонов за выполнение заданий [экзорцизма](#);
- ежедневно два мешочка жемчужной пыли.

Частная лавочка

Твоя лавочка – твои правила! Для того, чтобы разложить лавочку необходимо кликнуть на ней в меню действий. Для удобства перенесите значок на панель быстрого доступа.

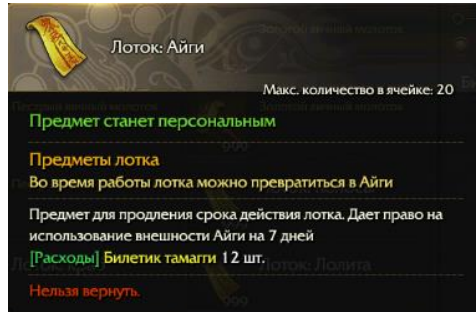


Для того, чтобы разложить лавочку понадобится символические 100 [таэлей](#). В частной лавочке игрок может как продавать предметы из инвентаря, так и формировать запросы на покупку [3], нужно знать только название желанного товара и ввести его [4].



Переименуйте вашу лавочку для привлечения внимания [1] или измените внешний вид лавочки [2], используя талоны.

Подсказка! Если не получается переименовать лавку, кликните на своем персонаже «ПКМ».



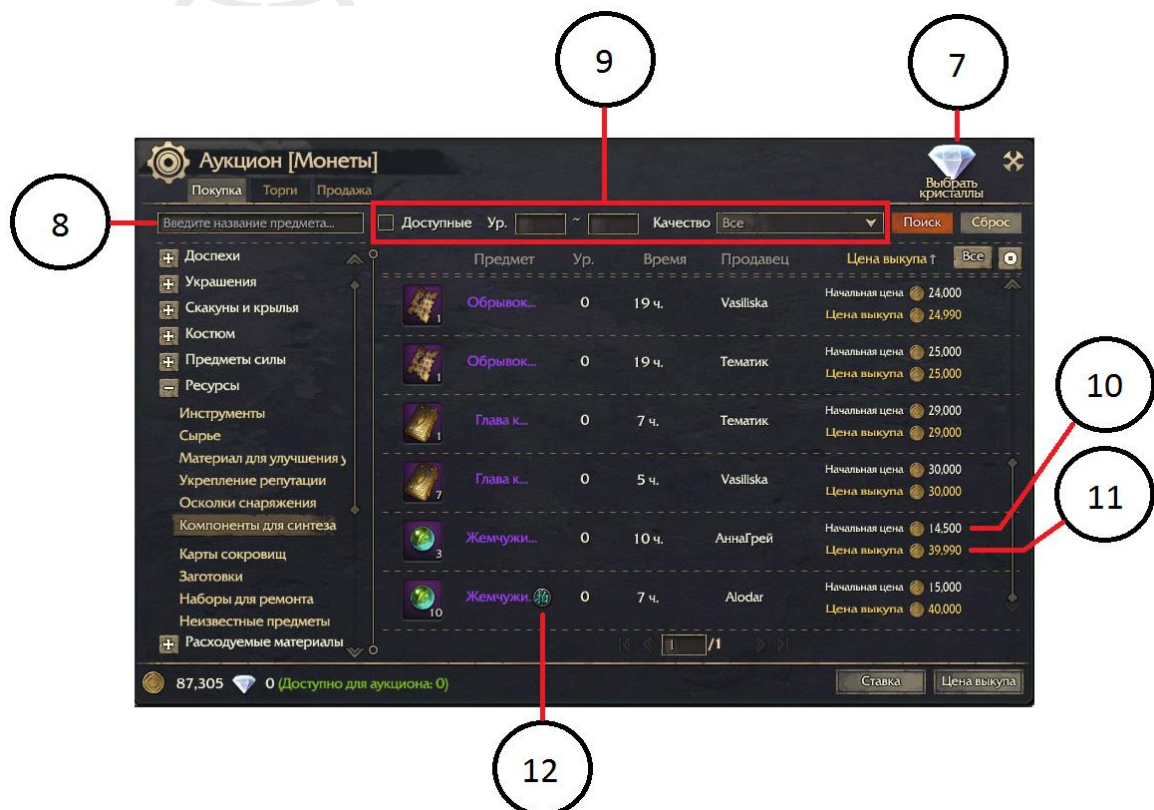
Такие талоны можно купить, например, во время события в выходные дни за «Билетики тамагги».

Если торговля никак не задается, можно изменить цену выставленным предметам [5]. Все покупки и продажи будут отображены в журнале учета [6].

Одно из преимуществ частной лавочки перед аукционом – не взимается комиссия за выставление предметов.

Аукцион

Аукцион – это торговая площадка между игроками за [монеты](#) или [кристаллы](#).



Переключать торговую валюту можно в правом верхнем углу [7].

В первой вкладке мы можем искать предметы и экипировку, делать ставки и выкупать их.

Для поиска можно использовать окно поиска по названию [8] или перебирать тематические закладки под ней. Найденные предметы можно отфильтровать по уровню, цвету и доступности [9], что означает, может ли персонаж уже использовать ее.

Для товара указаны начальная (текущая) ставка [10] и цена выкупа [11]. Если на товар уже сделана чья-то ставка, рядом с названием будет значок с иероглифом [12].

Во второй вкладке игроки торгуются за предметы, на которые сделали ставки. В третьей вкладке находится окно продажи.

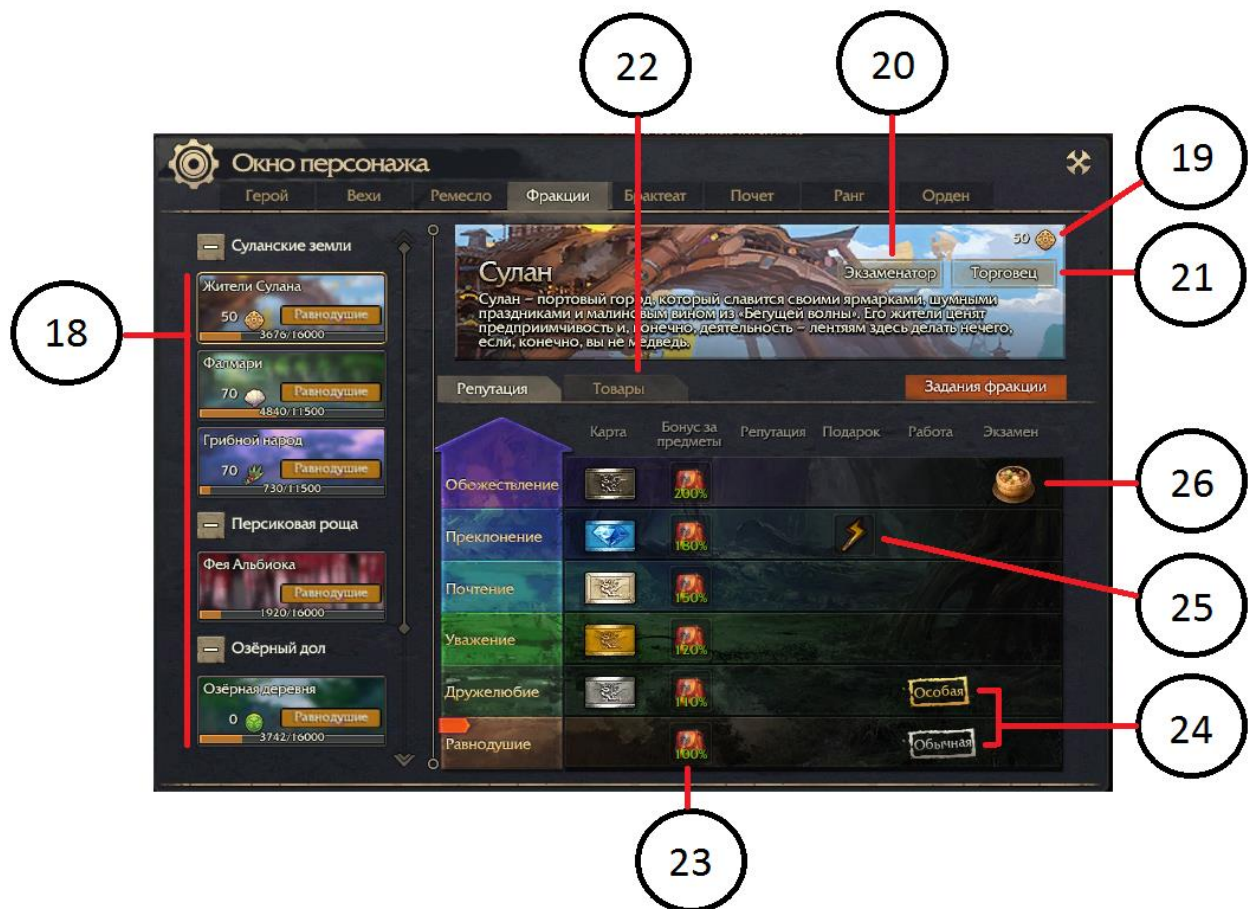


Здесь отображаются выставленные на продажу предметы игрока [13]. При выставлении нового товара, продаваемые игроком предметы заменятся на другой перечень, где будет указано, за сколько уже продается только что выставленный товар. Если окошко будет пустым, значит, этого товара на аукционе нет.

Ниже указывается количество [14], начальная ставка и цена выкупа [15], время проведения аукциона [16] (минимум 24 часа, максимум – 72) и комиссия [17].

Репутация

В четвертой вкладке окна персонажа «Фракции» находится информация о репутации.



В окне слева [18] перечислены фракции, текущий уровень репутации у них и количество валюты, за которую покупаются товары у торговцев за репутацию.

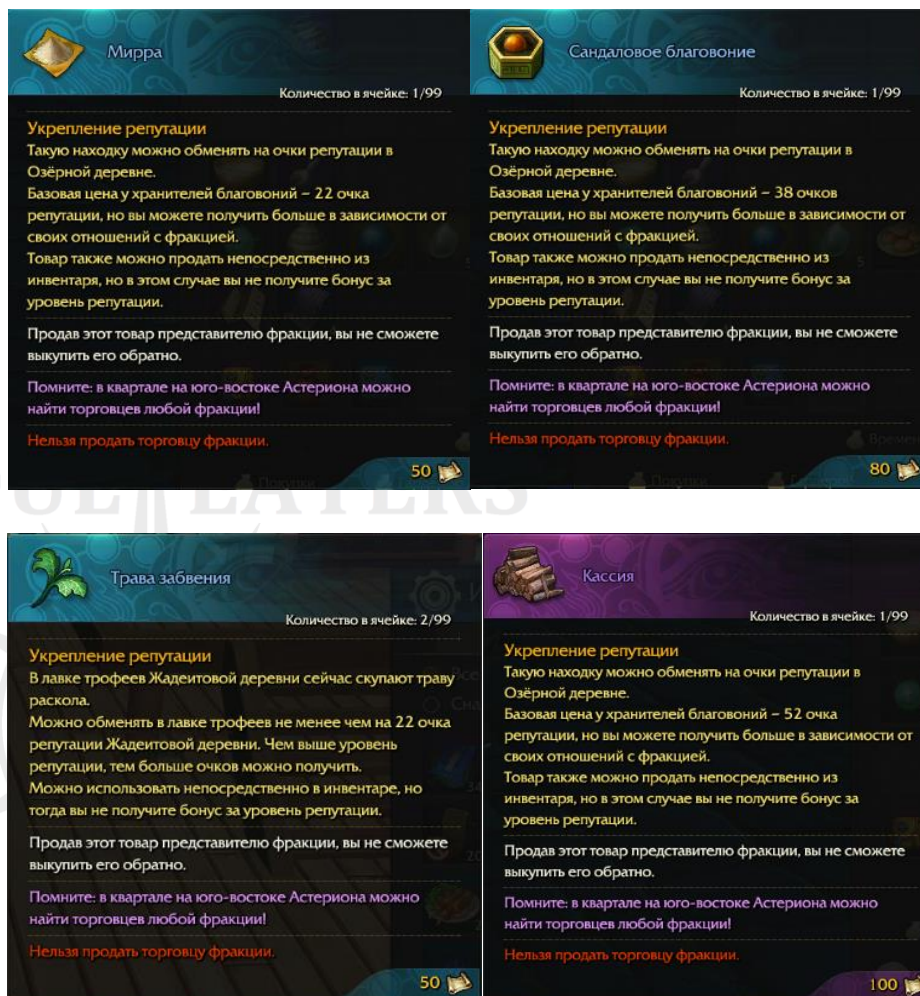
Количество валюты также дублируется в правом окне [19], где указана подробная информация о выбранной фракции.

Заработать репутационную валюту можно выполняя нетрудные задания. Для того, чтобы проложить автопуть к НИП'у, у которого их можно получить, необходимо кликнуть на кнопку «Экзаменатор» [20].

Чтобы найти торговца выбранной фракции, кликните кнопку «Торговец» [21]. Увидеть перечень товаров можно не только у самого торговца, но и перейдя по закладке «Товары» [22].

У торговцев за репутацию можно встретить самые разнообразные товары: [ремесленные материалы](#), предметы для [синтеза экипировки](#), [«Маринит»](#) и другое.

Выполняя задания, игрок получает не только репутационную валюту, но и саму репутацию. Повышая уровни репутации от равнодушия для обожествления, процентно увеличивается бонус за сдачу предметов репутации [23], появляются новые задания [24], можно получить украшения [25] или открыть новые возможности в ремесле, пройдя экзамен [26].



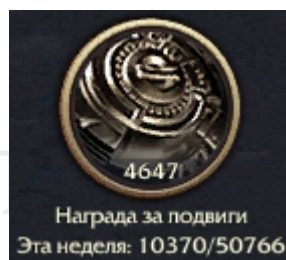
Бонус за сдачу предметов репутации работает только, если эти предметы отдавать непосредственно в руки фракционным НИП'ам.

Репутационную валюту можно получить также участвуя в локальных фракционных событиях. Например, защитить Грибницу от нападающих на неё орд древодемонов.

Наставничество

Наставничество – это отличный повод сходить с новичками в какое-нибудь уже не актуальное по уровню наставника подземелье. За это сенсей будет награжден очками за подвиги (или, как ее называют, черной репутацией). Подвиги – это валюта для совершения покупок у торговцев для наставников. У них продаются материалы для [синтеза экипировки](#), [камни для заточки](#), [рога косторога](#) и другое. На некоторые покупки действуют дневные и недельные ограничения.

Количество текущих очков подвигов, подвигов, заработанных за неделю, и их недельный лимит можно посмотреть во вкладке «Почет» окна персонажа.



Если соберетесь подзаработать подвигов, не забудьте дополнительно прихватить задание на наставничество. Задание можно взять, например, в [Сулане](#) на южной площади у НИП'а [Тайпан](#). За его выполнение игрок получит [гемалиты](#), [волшебную рукопись](#) и награду на выбор.

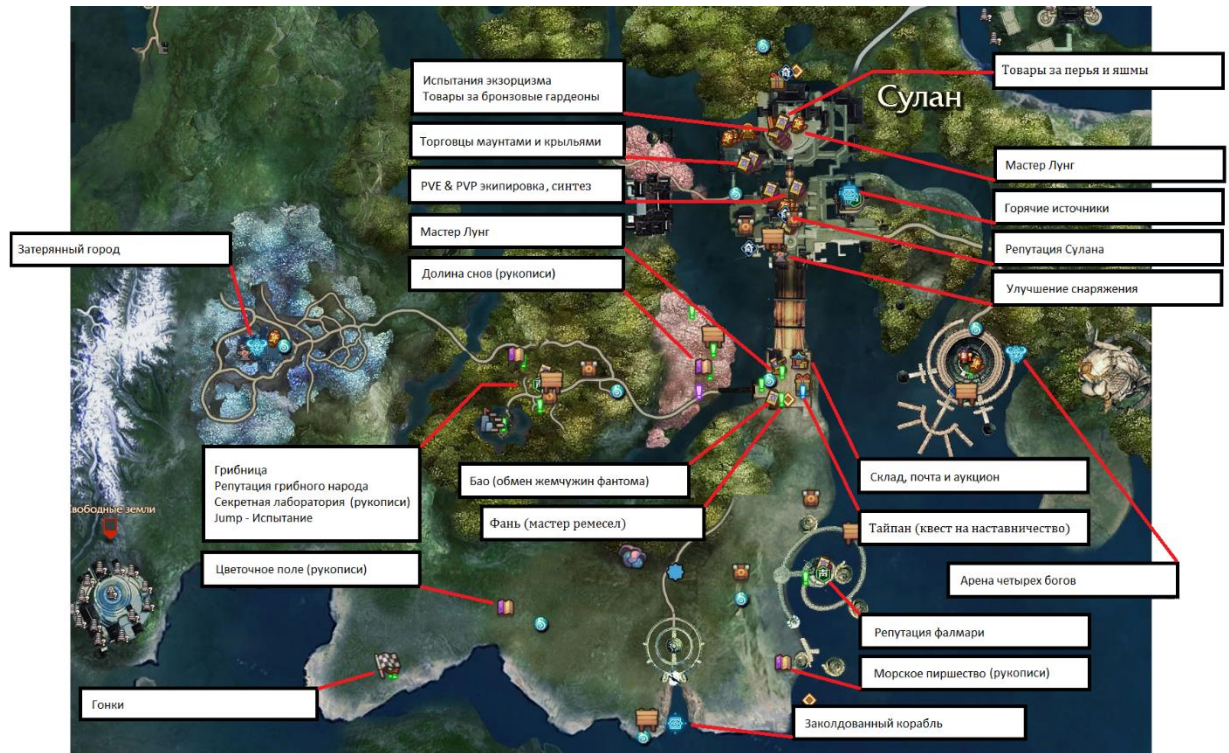
Условиями для заработка очков подвигов являются:

- наставник более чем на 10 уровней выше, чем уровень подземелья;
- ученик не должен быть старше уровня подземелья более чем на 5 уровней;
- уровнем подземелья считается тот, с которого открывается доступ.

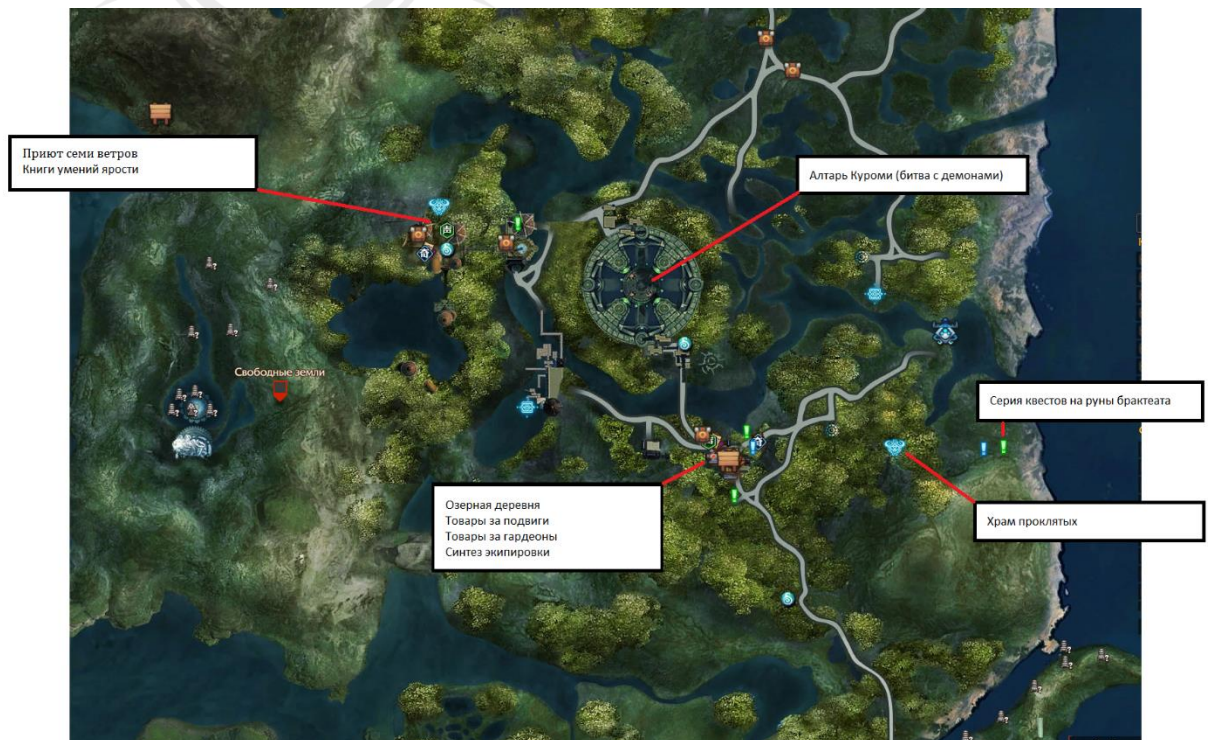
Например, в первую версию [Храма проклятых](#) впускают с 35 уровня, при этом за наставника сойдет игрок 49 уровня, а учеником может выступить 39 уровень. Я указал эти уровни не просто так. На 49 уровне любят посидеть подольше, а с 39-го переход на следующий уровень уже происходит через [нажатие кнопки](#), так что можно создать дополнительных персонажей для заработка очков подвигов и кристаллов для гильдии.

КАРТЫ

Окрестности Сулана



Север Сулана



Восток Астериона



Астерион



КОНТАКТЫ

[Связаться с авторами](#)

[Реферальная ссылка](#)

[Игровое сообщество Soul Eaters](#)

[Официальный сайт Revelation](#)

[Официальный форум Revelation](#)

[Проверить актуальность версии энциклопедии](#)

Внимание! Нажатие на ссылки откроет ваш браузер.



БЛАГОДАРНОСТИ

Хотим выразить особую благодарность тем, кто предоставил помощь и обратную связь на первых этапах подготовки материала.

В Soul Eaters:

Кириллу, aka Razvrotnik

Стасу, aka Shavazy

Андрею, aka Nyagrh

На форуме Revelation:

[Soviya](#)

[Alpha1](#)

[DeVandor](#)

[Teysor](#)

[Lisiza](#)

[Konungr](#)

[ItsNihlus](#)

